

"PAGHI 1 PRENDI 2": IN REGALO LA RIVISTA PS2

**LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION**

PLANET PLAYSTATION

**IL PRIMO NUMERO
DI PLAY 2**

www.gamearena.it



100% INDIPENDENTE
Anno 3 - N. 1 gennaio 2001
PLANET PLAYSTATION + PLAY 2

GIARE 50 GIOCHI
Solo
4.900
LIRE



**SOLUZIONE
TOMB
RAIDER 5**

**INTERVISTA
PETRA
INCONTRA
MOBY**

SPECIALE

FINAL FANTASY

- LA RECENSIONE DEL NUOVO EPISODIO
- L'ANTEPRIMA DI FFX E FFXI PER PS2
- IL FILM, LA STORIA, I PROTAGONISTI



MG
MEDIA GROUP

ISSN 1127-6967



10001

9 771127 696001

AFRO

*A volte essere i migliori
significa trascorrere un sacco
di tempo con Afro Thunder...*

Uh huh, ben fatto. Il Re del Ring, Afro Thunder, ritorna con una nuova veste grafica, nuove mosse, nuovi sberleffi e con un rinnovato spirito vendicativo. Oltre a una vasta serie di inedite caratteristiche, ti attendono 13 violenti pugili, 5 personaggi speciali e 10 lottatori già presenti nella versione precedente. Preparati a un nuovo modo di intendere la boxe: senza mezze misure e sempre al massimo livello. Forza, sali sul ring! Lo so che ti senti pronto!
È il momento di fare sul serio!



Raggiungi la forma migliore con gli allenamenti in palestra



Nuovi incredibili colpi per chiudere l'incontro



Nuovi sberleffi, combo e animazioni spettacolari



23 violenti pugili, ognuno con la sua personalità e le sue caratteristiche



Combatti contro avversari sempre più agguerriti

PS2.it
www.ps2.it

“...il gioco più divertente disponibile al day one europeo della PS2...”

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2 ©2000 Midway Home Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati. L'aspetto di Michael Butler e il marchio READY 2 RUMBLE sono utilizzati su licenza di Butler Partnership (www.butterpartnership.com). Tutti i nomi degli altri personaggi sono marchi registrati di Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY e il logo Midway sono marchi registrati di Midway Home Entertainment Inc. L.L.C. usati su licenza. Distribuito sotto licenza di Midway Home Entertainment Inc. Compatibile con PlayStation Game Console e con PlayStation 2 Computer Entertainment System. PlayStation e i loghi PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Sega, Dreamcast e il logo Dreamcast sono marchi e marchi registrati di Sega Enterprises, Ltd. Le caratteristiche potrebbero variare a seconda della piattaforma utilizzata.

*Le schermate sono state prese dalla PlayStation 2

Distribuito da



PlayStation 2





LA TOP TEN DEL 2001

Sarebbe bello che...

- 10** - La Sony riuscisse a consegnare una camionata di PS2, in modo che finisca di diventare un caso e una moda e ritorni a essere una console di gioco per tutti.
- 9** - La Xbox fosse lanciata veramente entro l'anno, che funzionasse e che fosse il fenomeno tecnologico che la Microsoft promette.
- 8** - Lara Croft non fosse stata resuscitata in maniera grossolana. Per il prosieguo di Tomb Raider ci potrebbe anche far piacere vedere una sorella o cugina, chissà, Gina Croft...
- 7** - I giochi "che tanto aspettiamo, ma che non escono mai", tipo Black&White o Republic, non fossero una bufala come Daikatana (con tutto il dovuto rispetto...).
- 6** - (sempre con il dovuto rispetto) John Romero, magari ben ispirato dalla superfidanzata Stevie Case, ritrovasse l'antico spirito per creare il nuovo, definitivo sparatutto. Abbiamo tanta voglia di sentire l'emozione di un Doom, di un nome nuovo, che non abbia un numero dopo il titolo.
- 5** - I prezzi dei giochi, magari grazie a un'annata commerciale migliore del 2000, avessero un indice al ribasso. Negli Stati Uniti e in Inghilterra ci sono riusciti...
- 4** - I giochi fossero tutti testati a fondo prima di essere pubblicati, anche solo per evitare la penosa sequela di patch. Vorremmo che il nostro K Disk si riempisse di demo e filmati per nuovi giochi, non di 'pezze' di riparazione per giochi che non funzionano...

3 - I redattori (... e il direttore...) consegnassero in tempo i loro pezzi, permettendo alla rivista di non avere più la solita settimana di panico incontrollato.

2 - Sociologi, psichiatri, educatori e tuttologi vari smettessero di sparare cazzate sui videogiochi. È talmente evidente la loro ignoranza in materia, sono talmente poco credibili e palesemente fabbricate le loro preoccupazioni, che forse avrebbero la loro bella convenienza a smettere. Ma, purtroppo si sa, la mamma dei cretini è sempre incinta!

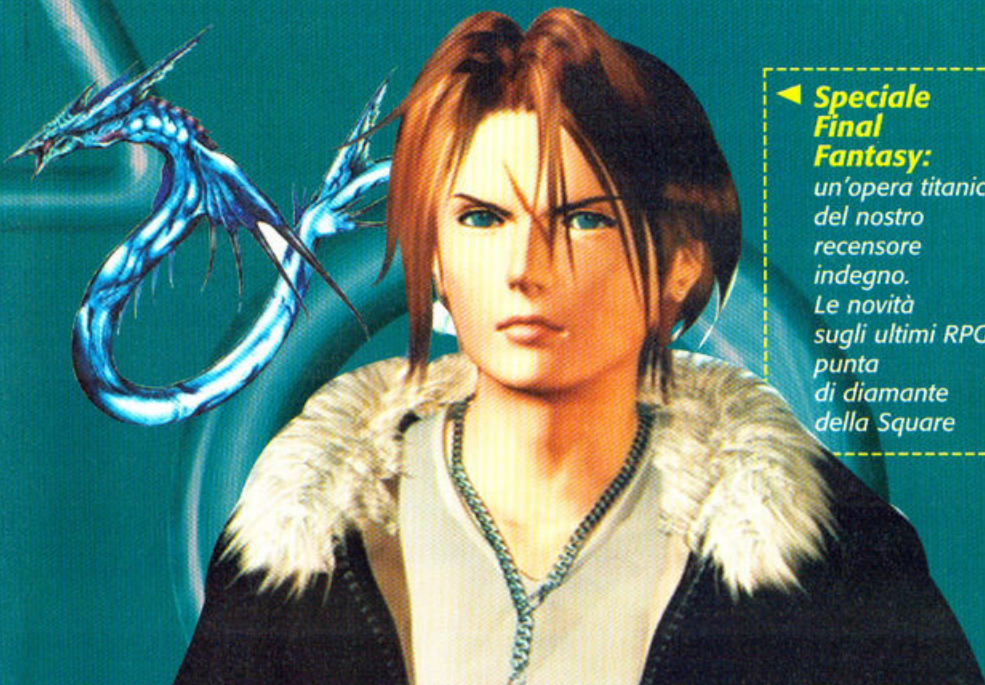
1 - I giochi tornassero a far provare brividi ed emozioni (vedi anche al punto 6). Qualche rischio in più, qualche idea che nasca in una stanzetta ricolma di fili e apparecchi piuttosto che in una sala riunioni, qualche imprenditore illuminato che decida di battere la strada dell'innovazione piuttosto che quella della conservazione, qualche sviluppatore che smetta di pensare a come investire i miliardi accumulati e pensi a cosa glieli ha fatti guadagnare, quei fottuti dollari...

Peace & love, fratelli.

P.S.: ... e, in fondo, due piccoli voti personali:

11 - Che la Dea delle Fiere sposti magicamente le date dell'E3 in modo che non coincidano con il derby (anche se, quest'anno, potrebbe essere decisivo per la salvezza...)

12 - Che qualche nuova scoperta biotecnologica mi permetta di intervenire sulla mobilità delle dita, mettendomi in grado di girare e accelerare contemporaneamente, e quindi di battere il record a SSX...



◀ **Speciale
Final
Fantasy:**
un'opera titanica
del nostro
recensore
indegno.
Le novità
sugli ultimi RPG,
punta
di diamante
della Square

LEGENDA

S - su
G - giù
Dx - destra
Sx - sinistra
S1 - diagonale in alto a sinistra
S2 - diagonale in basso a sinistra
D1 - diagonale in alto a destra
D2 - diagonale in basso a destra
T - triangolo



Q - quadrato
C - cerchio
X - tasto x
R1 - tasto funzione destra sopra
R2 - tasto funzione destra sotto
L1 - tasto funzione sinistra sopra
L2 - tasto funzione sinistra sotto
N - neutro, nessun tasto premuto



ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenerli alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION

PLANET
PLAYSTATION

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del
18/11/1998

Editore:

MG
MEDIA GROUP

Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

Direzione:

Roy Zinsenheim

Caporedattore:

Claudio Somazzi

Art Director:

Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:

Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale:

Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Stefano
Ghirardini, Massimo Losa, Walter Minucci,
Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti,
Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro
'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

Impianti Prestampa

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18
20127 Milano

Stampa

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia

R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549
del 28/12/95

Concessionaria Pubblicità

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel:
02/579621 r.a.
fax 02/55014919

Responsabili pubblicità: Bruno Pasini,
Giancarlo Gani

ISSN 1122-1313

© Media Group s.r.l.

Per informazioni, richiesta cheats,
consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466

- E-mail: playstation@planet.it

- Internet: www.gamearena.it

Sul Web è arrivato



**IL PORTALE ITALIANO
DEI VIDEOGAMES**



GAME ARENA TI REGALA INTERNET!

*Da oggi giocare in Rete è più facile, più veloce,
più divertente e più sicuro.*

*Attraverso una connessione MOLTO PARTICOLARE,
permette ai propri utenti di giocare in Rete su
server dedicati ad una velocità spaventosa, come
non si era mai visto prima!*

K PC GAMES

DEMOLISCE IL PING
E LO SCHIACCIA SOTTO L...

PC BREND

NEWS
PREVIEW
REVIEW
SOLUZIONI
CHEAT
HARDWARE

GAME ARENA

PSX BREND

NEWS
PREVIEW
REVIEW
SOLUZIONI
CHEAT
HARDWARE

GAME ARENA

PS2 BREND

NEWS
PREVIEW
REVIEW
SOLUZIONI
CHEAT
HARDWARE

GAME ARENA

GAME COMMUNITY

GAME BREND FINDER

Tutto il sito

TROVA

GAME ARENA

COMMUNITY
NEWSLETTER
FORUM

Ultime Notizie:

12/10 Nuova mappa per Starcraft PC

12/10 Screensaver di Julie Strain

12/10 Ritual al lavoro PC

12/10 Infezioni alla riscossa

12/10 Age of Sail II: simulatore di nave PC

12/10 Nuova scheda audio Creative PC

12/10 Kevin Mantini per Wizardry VII PC

11/10 Ancora su videogiochi e psicologia

11/10 Epilessia e videogiochi

11/10 L'eterna lotta tra il bene e il male PC

PC

Red Alert 2
L'eredità di Tiberian Sun: la Russia invade l'America. Nuova vita per il mondo di Command & Conquer.
PC-Review

Starship Troopers
Dal film al gioco. Le premesse sono entusiasmanti: strategia in tempo reale realisticamente 3D.
PC-Preview

Escape from Monkey Island
Tutta la demenza dei personaggi di Monkey Island in tre dimensioni: partite al quarto episodio!
PC-Preview

Grand Prix 3
Il re è tornato, pronto a soddisfare la vostra voglia di emulare.
PC-Preview

PLAYSTATION

Dino Crisis 2
Grandi cambiamenti nel mondo di Dino Crisis, a cominciare dal protagonista: Dylan Horton!
PSX-Preview

Spyro 3: Year of the Dragon
Spyro è tornato! E questa volta non è più solo, ma si è fatto accompagnare dai suoi amici.
PSX-Review

Tony Hawk's Pro Skater 2
Può un gioco di skateboard entrare a far parte del gotha dei Top 5 per PlayStation?
PSX-Review

Formula One 2000
Mi raccomando, non fate confusione! Questo è il gioco di F1 della stagione 2000.
PSX-Preview

GAME ARENA
FIVE

Il video del servizio televisivo di Rapido TV.it

GAME ARENA
FAST ACCESS

Internet gratis e alla velocità della luce!

IL GIOCO
DEL GIORNO

ON-LINE
GAMING

Giochi in Rete con Quake 3, Tribes, Unreal T, Half Life, NFS 2000 e...

DOWNLOAD

Diamo, moltiplicando...

**News
Anteprime
Recensioni
Soluzioni
Cheat
Hardware
Download**

Una community per tutti i gamers, con chat, forum, spazio clan e molto altro...

L'on-line Gaming più veloce della rete, con oltre 200 server dedicati e giochi come Unreal Tournament, Quake 3, Diablo 2, Age of Empire 2, Soldier of Fortune...

Non é finita: per navigare e giocare in rete ad una velocità mai vista, Game Arena.it ha creato Fast Access, un servizio esclusivo e completamente gratuito.

**OGNI SABATO,
ALLE 15.20,
SU ITALIA 1**

GAME ARENA.it

**VIAGGIA SUL
CAMPER DI**

RAPIDOTV.IT

**INSIEME
A PETRA**



Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



Buon 2001 a tutti! Questo è l'anno dell'Odissea, l'Anno del Contatto, un anno in cui tutti si aspettano qualcosa e invece non succederà niente di particolare, se non che usciranno una marea di stupendi giochi PSX, PS2 e PC. E forse uscirà anche la più grande concorrente della PS2, la celebre Xbox di Microsoft. Questo almeno quello che si dice sulla carta.

A conti fatti, quando uscirà Xbox, la PS2 sarà già calata di prezzo almeno una volta, se non due. Sarà durissima per Microsoft cercare di detronizzare Sony, e di tutto questo noi approfitteremo solo della parte migliore: la concorrenza genera qualità. E per stare a galla, ognuna delle due console dovrà dare il meglio di sé. E noi sotto, aspettiamo di raccogliere i frutti maturi che cadranno ai nostri piedi!

Prima di lasciarvi: rispetto alla posta ordinaria, l'e-mail ha un solo difetto: se non scrivete di dove siete, io non posso capirlo. A noi interessa molto sapere da dove ci scrivete: quindi, se è possibile, gradiremmo che accludeste sempre città e provincia. Non penso sia un problema per voi, vero?

LE... PROSPERATE?!



Oh, che bello avere un piccolo spazio tutto per me nelle Pitonate: un sogno che si realizza, anche se solamente per questo mese. L'importante è sapersi accontentare! Il buon Pitone mi passa la palla per rispondere alle vostre domande su ISS e varie versioni giapponesi, visto che lui il calcio lo considera uno sport per signorine e al capolavoro della Konami preferisce una partita a Madden... beato chi lo capisce! Apriamo con Alberto 'Taz' Tarlarini che si lamenta della recensione di Pettini di Winning Eleven 2000 - J League, ritenendola un po' sbrigativa. Trattandosi di due pagine (non possiamo dare più spazio a un import) il buon Christian ha fatto quello che poteva. Alberto però ci tiene a far sapere che nel gioco ci sono gli infortuni, la Master League con le squadre di club e che manca l'Inter... Se è per questo mancano un sacco di altre squadre di secondo piano, e al momento i nerazzurri non sono molto di più! Hai ragione, Winning Eleven 2000 - Olympic è ancora

Di Lucio Prosperi
[il nome è provvisorio, come la sua permanenza su questo piano dell'esistenza]



più bello e sono d'accordo con te nel consigliarlo a tutti gli appassionati, nell'attesa del nuovo ISS. A questo proposito s'inserisce la mail di Gius, che vorrebbe qualche precisazione sui progetti della Konami per PS2... È decisamente il caso di fare chiarezza.

Su questo numero trovi la review di ISS per PS2, ma il gioco fa veramente pena! È la conversione di Perfect Striker per N64, ed è stato sviluppato da un team diverso da tutti i precedenti episodi. Purtroppo ne esiste anche una versione per PSX, ugualmente orrida. Per poter finalmente giocare al

nuovo Winning Eleven 5 (e alla sua conversione PAL, ISS Pro Evolution 2000) dovrai attendere il mese di marzo 2001, quando la KCET realizzerà entrambe le versioni. Chiaro? Forse no, ma credo che anche alla Konami abbiano le idee confuse...

LA LETTERINA DEL MESE (COME SOLO SUSANNA AGNELLI E PITONE HANNO)



Egregio sig. Seccafieno, nel leggere il numero di ottobre della rivista Planet PlayStation, ho scorto nella sua recensione del gioco di prossima uscita, Ready 2 Rumble 2, un suo commento, decisamente di cattivo gusto, circa Michael Jackson. Rileggendo il trafiletto ad amici, ci siamo ritrovati unanimi nel considerare il suddetto commento decisamente inutile, di una cattiveria gratuita, anche perché totalmente esule dal contesto della recensione del gioco. È parso invece molto evidente a tutti il suo tentativo di servirsi della recensione stessa allo scopo di denigrare Michael Jackson... Il fatto che lei non provi simpatia o ammirazione per lui non l'autorizza a scrivere falsità sul suo conto! Io non la conosco, non so chi lei sia né che tipo di persona possa essere, ma se dovessi esprimere un'opinione su come svolge il suo lavoro in base a ciò che ho letto, beh lei non riceverebbe molti punti... Sono anni che Michael Jackson ha reso pubblicamente nota l'origine e la causa della malattia che l'hanno colpito (oramai circa 20 anni fa) e portato ad avere, gradualmente, la pelle nelle condizioni in cui si trova ora. Perché quello di Michael Jackson, egregio sig. Seccafieno, è un

PROBLEMA e non una SCELTA e merita rispetto e non umorismo da quattro soldi... Tra un videogioco e l'altro magari consulto una buona enciclopedia medica alla voce vitiligine, sarebbe già qualcosa... Trovo francamente ingiusta la continua strumentalizzazione del suo problema. L'assurda e palese strumentalizzazione della sua condizione di malato, è noiosa e sciocca quasi quanto la ripetitività degli inutili e insensati commenti della gente che non sa cosa dice

(o scrive) che, evidentemente, però non si prende nemmeno la briga di informarsi, prima di occuparsi di qualcuno, pretendendo anche di considerare la propria, "informazione"!

È talmente nauseante l'arroganza di coloro che pretendono di stabilire

personalmente qual'è la verità, (basandosi su congetture, antipatie, o "semplice" ignoranza...), spacciandola per tale, senza la benché minima cognizione di causa... Credo, egregio sig. Seccafieno, che lei debba delle scuse, innanzitutto al sig. Michael Jackson e a tutti coloro che sono nelle sue stesse condizioni (e non sono pochi), e inoltre ai lettori di Planet PlayStation, per averli palesemente disinformati circa un argomento di cui Lei, evidentemente, non sa proprio nulla... Concludendo, per quanto mi riguarda personalmente, forse la vostra rivista in futuro avrà una letterina in meno, ma questo non mi impedisce di augurarLe buon lavoro per il futuro, porgendoLe distinti saluti. Roberta.

Gentilissima Roberta, posso permettermi di darti del tu? Sai, è più semplice e scorrevole... Devo, ancora una volta, porgere le mie scuse a chi ha trovato offensiva la parte dell'articolo di Ready 2 Rumble 2 in cui 'dicevo la mia'. Per la cronaca e per chi se lo fosse perso: nell'articolo, durante l'elencazione dei personaggi presenti, sottolineavo come anche Michael Jackson fosse della partita, con tanto di guantone argentato e passettini di danza. Facevo anche accenno al fatto che poteva realizzarsi,



Carabattole, schignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation



anche solo virtualmente, il sogno di una vita (il MIO e forse quello di qualcun altro): prendere a cazzotti Michael Jackson, il nero che vuole diventare bianco. BUUUUM! È esplosa una bomba! Certo che non provo simpatia nei suoi confronti; posso apprezzare qualcosa di quello che ha fatto in passato, ai tempi dei Jackson Five, ma il suo pop odierno proprio non lo sopporto. A volte farei carte false per ballare come un nero, cantare come un nero, suonare il blues come un nero, e mi fa rabbia che lui cerchi di prendere le distanze dalla sua nobilissima razza. Ma è una cosa mia,

che vi faccio sapere perché abbiate presente che, quando leggete un articolo, dall'altra parte c'è una persona, un umano che scrive. Un uomo che, in quanto tale, ha pregi e (soprattutto) difetti. Può quindi starmi bene che ve la siate presa perché ho reso nota la mia antipatia e tutto finirebbe lì; tra l'altro, non riesco a credere che tu e i tuoi amici, magari al bar, di fronte a una birra, non diciate niente di cattivo su un cantante, un attore, un divo qualsiasi che non vi piace. Oppure non avete gusti, non avete pareri? Cosa siete, droidi senza emozioni? Se tutto si fosse fermato alla solita polemica in cui incorro ogni volta che esprimo un parere PERSONALE, sarebbe stato OK. Ma ci vuoi mettere il carico: falsità sul conto di Michael Jackson. E chi può dire cosa è vero e cosa è falso nei riguardi di un divo così in vista? Chi può stabilire ciò che realmente succede o ciò che il management di Jackson vuole far sapere? Roberta: tu non conosci me (l'hai detto tu...) e non sai che genere di persona io possa essere; il tuo giudizio si basa su quello che scrivo. Ma conosci

Michael Jackson? Sai che tipo di persona può essere lui? Io non prendo molti punti ai tuoi occhi se parlo male di Jackson, però ti bevi qualsiasi cosa ti vogliono far sapere di lui. E non lo conosci personalmente. Quindi possiamo dire che c'è una discriminazione alla base del tuo discorso: quello che TU sai di lui è verità pura, quelle che scrivo io sono falsità. Ma procediamo... È fuori discussione che un malato di vitilagine meriti tutto il rispetto di questo mondo, come chiunque sia in condizioni di salute precarie. Però, lascia che ti illustri la questione da un'altra prospettiva: te li ricordi i video dei Jackson Five? Te li ricordi lui da bambino? Non aveva certo il nasino e le labbrucce che porta a spasso ora. C'è stato quindi un (ben noto) restyling di immagine, processo nel quale è anche intervenuto uno 'schiarimento' della pelle assolutamente volontario. Poi la comunità nera s'è incalzata. Ma di brutto. Il nome di Jackson era in pericolo, come pure la sua popolarità e conseguentemente le vendite dei suoi dischi, per non parlare della sua incolumità: ai tempi, se un nero lo avesse incontrato per strada, sarebbero stati volatili per diabetici per il povero Michael! Ecco allora che il potentissimo management di Jackson tira fuori la malattia, senza però tener conto di una cosa: quando hai la vitilagine, la pelle ti si colora: A) a chiazze; B) anche nella malaugurata ipotesi che la pelle si schiarisca uniformemente, il colore non è quello attuale di Jackson, ma UN BIANCO CARTA. Bianco-bianco. Oserei dire un bianco albino. E Jackson non è né a

chiazze né albino. Ma andiamo oltre: la storia della vitilagine te l'ha raccontata lui o l'hai letta sui giornali? Penso sui giornali, gli stessi che hanno poi seguito l'infausta vicenda delle accuse di molestie ai danni di un bambino perpetrate dallo stesso Jackson. Ma quelle sono falsità, calunnie, giusto? Ora: io come te, non so cosa sia successo veramente e francamente non mi interessa. Però, se prendi per buono solo quello che ti fa comodo, probabilmente è anche inutile che io stia qui a raccontarti la rava e la fava.



BOTTE (PIENA) E RISPOSTE (UBRIACHE)



Marco Camin ha comperato Koudelka, e dal tono della lettera sembra essersi accorto di aver fatto una

#%)"\$Eata.

Se pubblicheremo le soluzioni? Certo, anche se la soluzione definitiva era quella di non comperare il gioco! **Giovanni 'MJK' Spagnoletta** vorrebbe le cheats per Vagrant Story. Visto che è appena passato il Natale e ho ancora qualche sprazzo di bontà, gliel'ho volentieri. Poi mi accorgo che vorrebbe quelle per l'invincibilità e/o hp e mp illimitati. Ci penso, rifletto. Scusa, ma a che cosa ti servono? Voglio dire, con l'invincibilità che cavolo giochi a fare? E vuoi che sia io a rovinarti un gioco per il quale hai speso anche dei soldi? Non sia mai! Un saluto a **Michele Brusa** che gioca a ISS Pro Evolution tutti i giorni, da fine giugno a oggi (lavorare o studiare non se ne parla, eh?!). Non so perché vuole

sapere se Alfredo 'fai schifo a'mamma' Delmonaco gioca ancora a ISS, comunque la risposta è: ""ES%""E!! SI!!!!. Grazie per la solidarietà nella questione musicale, l'apprezzo molto.

Zago 65 ci supporta senza chiedere niente in cambio e noi gliene saremo eternamente grati; anch'io ricordo bene il numero con la doppietta Metal Gear Solid e Silent Hill. Cavoli se me lo ricordo!...

Ringraziamo **'Jaco' Kill With Power** (che mi ha anche intervistato personalmente per la sua tesi sull'heavy metal!) per i continui aggiornamenti in campo musicale; mi accodo al tuo cordoglio per la mancata venuta dei Motorhead. Purtroppo il grande Lemmy è stato

colto da infarto in quel di Udine e dovrà stare a riposo per qualche mese. Peccato!

Claudio da Infinito ci sottopone un



problema interessante: ha connesso la sua PS2 con il cavo RGB da lui definito 'universale' che usava per la sua PlayStation. Abbiamo motivo di credere che si tratti del celebre cavo grigio che serve per vedere i giochi NTSC (e quelli masterizzati...). Giustamente, ci fa notare che le immagini ne guadagnano in nitidezza, come succedeva per la PSX. Però, inserendo un DVD, vede tutto verde. Abbiamo avuto report del genere, cioè di alcuni aggiustamenti di immagine che dovevano essere fatti a seconda del tipo di televisore a cui si collega la PS2; comunque, mai nessun problema del genere. Visto che molti di noi hanno collegato la PS2 con il cavo RGB e visto che anche le PS2 sono tutte uguali, l'unica variabile in questo 'sistema' è il televisore.

Il nostro consiglio è di provare prima a collegarti con il cavo standard e vedere se ti fa lo stesso scherzo; successivamente, torna a collegarti con il cavo RGB e prova a fare alcune regolazioni smanettando nei menu di configurazione del televisore. E magari, prima di fare questi test, non passare

così tanto tempo al bar, altrimenti continui a vedere tutto verde lo stesso! **Fabio Bufalini da Lucignano (AR)** ha un problema con GT2 che noi della redazione non sappiamo risolvere; come al solito, giro la richiesta a voi lettori che siate sempre così gentili e informati: siamo proprio una community, eh?! Dunque: Fabio deve gareggiare in tre eventi e non trova le relative auto, né comperandole, né vincendole. Si tratta della Toyota MR-S, di cui possiede un esemplare che però non viene accettato quando cerca di entrare nella gara. Poi ci sono la Suzuki Cappuccino e la Subaru Alcyon. Vuole sapere dove trovare queste dannate auto: io gli suggerirei di provare dal concessionario vicino casa, ma mi metterebbe le mani addosso. Provate a dirglielo voi! Hai problemi a collegarti a Game Arena? Strano... Manda una mail con i 'sintomi' del tuo problema a webmaster@gamearena.it e vedrai che ESSO ti aiuterà. Saluti alla banda! **Mario Irace da Pagani** ha un prezioso consiglio per Le Pitonate: vorrebbe inserire uno sfondo tipo tela di ragno e chiamare la rubrica Python-Man. Fammì sapere cosa prendi e ordinare due per me! Dovrebbe essere la stessa roba che ti ha fatto impostare la data del tuo computer sul 2 febbraio 2095...

Zanix avrà un brutto colpo quando saprà che non è prevista l'uscita di Diablo 2 per PlayStation. Non per ora, almeno. Poi ragiona: è un gioco che su PC sta (mi sembra) su due CD; è grandissimo e molto complesso: come pretendi che possa venire fuori qualcosa di buono per una macchina relativamente debole (rispetto al PC) come la PlayStation? Vorrei sapere se una certa **Oleana** esiste veramente o se è il frutto di una mente perversa che mi sta giocando un tiro mancino. Voglio

dire: già con un nome così, sono interessato. Poi scrive: "Ho il bronzo, 4 piste aperte, 5150 \$ e gioco a Tony Hawk's 2 da due giorni!" Il tutto su una mail inviata tramite cellulare dove è bene in evidenza il numero di telefono! Dico... scherziamo?! Se è uno scherzo, è riuscitissimo; se non lo è...

Intelligentissimo l'intervento di **Francesco da Messina**. È vero, mi lamento per il poco spazio dato alle Pitonate, ma è solo per fare un po' il capriccioso e perché a volte mi viene ristretto a due pagine. Non c'è dubbio che gli argomenti privilegiati siano quelli che riguardano i videogiochi, ma siccome (come ho avuto occasione di ripetere più volte) siamo umani, è giusto anche divagare un po'! Senza



contare che spesso le lettere che ricevo non offrono spunti particolari che necessitino troppo spazio. Per la maggior parte, si tratta di richieste di cheats o di qualcosa che riguarda ISS... Mah!... A riprova che la tua critica è corretta, troverai una pagina con la lettera del mese che di tutto parla tranne che di videogiochi! Il trucco di stabilire un limite di lunghezza per la lettera del mese fissa è molto interessante; ci aggiungerei anche che la risposta (mia) debba essere fissa, in modo da poter discutere ad armi pari. Sì, è proprio una bella idea; ora ne parlo con i grafici e nel prossimo

hanno guardato increduli e hanno cominciato a ridere... Dicono che non sai quello che scrivi e che se mi conoscessi, cambieresti idea... Come vedi, ti ho risposto senza necessariamente riscrivere tutta la



numero vedremo che succede. Grazie! Torna a scrivermi **Cinzia** (WOW! Un'altra femmina!) in merito alla traduzione di Spider-Man: OK, chiarito l'equivoco. Come già precisato in passato, quando siamo in possesso dell'informazione esatta (se sarà localizzato in italiano o meno) la accluderemo sicuramente nella recensione, non temere. Grazie per i tantissimi complimenti e... non sarà un po' esagerato definirmi 'il tuo guru'? Qui in redazione, quando l'hanno letto, mi



che alza notevolmente la soglia tecnica del gioco. Più duro l'intervento nei confronti di 'a mammuzzi', reo di aver ommesso importantissime informazioni nella recensione di Dragon Valor. Alfredo '17 bei papocchioni' si sarebbe scordato che in Dragon Valor si può gestire non solo un personaggio, ma un'intera famiglia, passando da figlio a nipote e pronipote e via dicendo. E queste informazioni, a detta di Dario, sono scritte nel libretto di istruzioni, motivo per il quale sono facilmente fruibili anche da chi, come un redattore, non ha il tempo di giocare tutto un lunghissimo GDR; quindi queste informazioni potevano essere indicate in sede di recensione. Niente da dire, Alfredo è colpevole e generalmente, piuttosto che dargli ragione, sarei disposto a mettere le infradito.

C'è solo un piccolo particolare che può giocare a suo favore: come già ripetuto più volte, per avere in tempo i giochi da recensire lavoriamo su delle copie chiamate Beta o Review Code che sono del tutto identiche al gioco finale, eccezion fatta per il packaging.

lettera, quindi teoricamente non ti devo il 15% del mio stipendio, giusto? Grazie ancora e continua a leggerci! Immane l'intervento di **Dario 'Zero' De Leonadis** che lancia un paio di frecciate a 'The Hammer' Pettini e 'a mamma' Delmonaco. Per quanto riguarda Pettini, Zero lamenta la mancanza di un'informazione fondamentale nella recensione di Suikoden 2, la possibilità cioè di arruolare e gestire più di cento personaggi, caratteristica fondamentale

Si tratta di dischi gold, masterizzati dalla stessa casa produttrice per la stampa, quindi privi di confezione e libretto di istruzioni. Per chiudere, sorpresa delle sorprese, Legend of the Dragon, sarà recensito dallo stesso Delmonaco e non da Pettini che è dichiaratamente schierato dalla parte dei GDR Square. Non so, caro Dario; forse sei caduto dalla padella alla brace! **Eugefly.bart** (è il tuo vero nome?) è contento di aver comperato una PlayStation e Syphon Filter 2 e gli piace anche Game Arena. Bene, ne siamo contenti. Però dice anche che non riesce a superare un punto critico sotto il tunnel. Non sei

stato molto chiaro nel dirmi dove sei bloccato, però posso supporre che tu trovi nel punto in cui devi far saltare le luci del tunnel, e per farlo devi trovare degli esplosivi. Se sei lì, poco dopo il checkpoint, Chance dovrebbe offrirti volontariamente al nemico come ostaggio per darti modo di agire. Sulla destra c'è un camion: arrampicati sul cofano, cammina sul tetto in stealth-mode e scendi dalla parte opposta, dove c'è il cassone. Non ti vedranno. Prendi l'esplosivo nel camion, arrampicati nuovamente e torna all'inizio del tunnel dove c'è la stanza dei generatori di luce.

Usa l'esplosivo e buon gioco!
Elia da Rivoli (TO) scrive... non si sa bene perché, ma scrive! La tua breve mail mi è piaciuta tantissimo!

allegati con la mail (specialmente se sono a luci rosse):

pitone@mediagroup.cc è lì per quello! Anzi, direi che se non mi alleggi una foto osè nella prossima mail, subirai la Pena Suprema che tanto temi! Sai di che parlo, no? Hai sia sorella che fidanzata, vero?...

Francesco Forciniti da Corigliano Calabro (CS) se l'è un po' presa perché in passato ho sbagliato a scrivere il nome del suo paese. Scusa, non era mia intenzione. Sarà stato un refuso... Francesco ha comperato (originali!) Tombi 2, Driver 2, Demolition Racer e TOCA WTC, contento del primo (come dargli torto??), è contento del secondo,



Anche tu sei uno di quelli che, appena apre Planet, legge le Pitonate? Sai che lo fanno in tanti? Solo che tutti, dopo, aggiungono: "È ovvio: sono le prime pagine subito dopo le news!". Non essere un falso modesto (meglio falsi magri che falsi modesti): se ti ritieni troppo bravo per chiedermi una cheat o una soluzione, allora vuol dire che è così. Credimi, mi fa più piacere ricevere un commento come il tuo ("Non ti ho chiesto neanche una cheat o una soluzione, forse perché sono troppo bravo a giocare. BUM!"), piuttosto che una lettera di qualcuno che si ritiene un mago e poi mi chiede le cheat per l'invincibilità! Certo che potete inviarmi

ma lamenta una mancata traduzione italiana. Non so che farci, Francesco; certo, meglio così che un orrido doppiaggio come siamo abituati a trovare. Ehhh, di Hogs of War ce n'è uno solo! Demolition Racer è discreto e WTC è un capolavoro. Beh, noi te l'avevamo detto: Alfredo 'ISS' Delmonaco gli ha dato il punteggio massimo (95)! Per quanto riguarda una collaborazione, ti siamo grati della tua disponibilità; però, c'è una cosa che non torna. Serve Internet e tu hai detto di averlo, giusto? Allora perché mi hai mandato una lettera scritta con la stampante via posta ordinaria invece che un'e-mail?

NEW KID ON THE BLOCK



tempo di nuovi arrivi in redazione! Fiocco azzurro nella famiglia dei redattori, che poi siamo io e Lucio, lui la mamma e io il papà. È arrivata carne fresca, un nuovo redattore da macello che ci terrà compagnia finché non gli risulteremo troppo antipatici. Signori, ho il piacere di presentarvi **Stefano 'Sogliola' Vanini!** Un applauso per lui. OK, basta così. Stefano è di Varese, ha trenta e rotti anni, non sporca ma consuma molto; siamo sicuri che avrà 'molto peso' nelle decisioni redazionali! È appassionato di pallacanestro e hockey su ghiaccio, quindi Lucio si trova in netta inferiorità numerica per quanto riguarda le preferenze sportive: basta calcio, ci avete rotto i palloni! Stefano è molto interessato all'Irlanda come Paese e alla sua cultura;

va da sé che anche la musica folk irlandese è una sua passione. Già dopo i primi due giorni gli ho rigato i CD musicali che ha portato in redazione: va bene tutto, ma un paio d'ore di E(r)nya e Chieftains al mattino presto...! Pensate che Lucio ha preso a correre nudo per la redazione pensando di essere sui verdi prati d'Irlanda! Tranquilli, è stato abbattuto poco dopo da un cacciatore di frodo che passava di lì in quel momento. Stefano sarà, insieme a Pettini, il nostro 'uomo dei GDR': avete finalmente un'altra campana da sentire quando si parla di giochi 'con i numerini'! Comunque ha già ricevuto il suo battesimo del fuoco (e la sua punizione): una serata in mia compagnia a spasso per la Grande Cantina, serata durante la quale è stata scattata la foto che vedete qui a fianco. Non c'è proprio dubbio: si è ambientato perfettamente!





Moby un deejay per Fifa 2001

DI PETRA LOREGGIAN



PLANET INTERVISTE

Amici, sono Petra. Da questo mese vi scriverò direttamente dal camper di "Rapido" per farvi conoscere i personaggi più forti, i cantanti più simpatici, i deejay più famosi. E per il nostro primo incontro su Planet PlayStation ho deciso di intervistare una persona dolcissima e un artista fantastico. Sto parlando di Moby, il deejay-musicista che ha cambiato il pop con un album da sei milioni di copie vendute: "Play". Senza contare il suo contributo alla colonna sonora di "FIFA 2001" con l'adrenalinica "Bodyrock". Buona intervista.

MOBY



Petra: Ascoltando la tua musica ho notato che ha due facce: a volte è dolce, a volte è aggressiva. Rispecchia il tuo carattere?

Moby: "La maggior parte delle persone sono complesse, la maggior parte degli esseri umani in certe situazioni sono calmi e dolci e in altre sono molto aggressivi, quindi in questo senso penso di essere come tutti quanti. Comunque, come tutti quanti ho anche la mia parte aggressiva, solo che in questo momento prevale quella più rilassata".

Petra: Ho letto su un giornale inglese che sei ancora sorpreso del successo che hai ottenuto. È vero?

Moby: "Faccio dischi da dieci anni, e durante questo periodo alcuni dischi hanno avuto successo e altri meno. 'Play' ha venduto circa 6 milioni di copie nel mondo, ma io devo sempre ricordare a me stesso che si tratta solo di un piccolo disco che ho composto nella camera da letto. E se penso a questo non posso che essere sorpreso di tutto il successo che ho avuto".

Petra: So che hai remixato "Bodyrock" per la colonna sonora di "Fifa 2001". Sei un

RAPIDOTV.IT

appassionato di videogames oppure si è trattato solo di una nuova esperienza?

Moby: "L'esperienza per 'FIFA 2001' è stata sicuramente interessante, anche perché amo molto i videogames anche se ho 35 anni. A essere sinceri non ne so molto dei nuovi giochi, non li conosco bene come quelli vecchi, come Pacman o Asteroids per intenderci, quelli con cui sono cresciuto. Ho provato a giocare con la PlayStation, ma alla fine mi sento più a mio agio con i giochi semplici, che



"Ho provato a giocare con la PlayStation, ma alla fine mi sento più a mio agio con i giochi semplici, che non richiedono altro che un po' di tempo libero"



MOBY, UN PICCOLO GENIO DA NY CITY

Un personaggio misterioso, eccentrico, con l'attitudine tipica dell'artista. Abita a New York e sotto casa sua c'è un campo da pallacanestro, un playground, per dirla all'americana. Sul muro di questo playground c'è graffiata una parola.

Play. Un invito, un consiglio, un ordine. Ora anche un album, l'ultimo che questo eclettico omone ha sfornato in pochissimi anni di folgorante carriera. Quello che 'Play' gli ha valso, qualche artista riesce a ottenerlo nell'arco di tutta la sua carriera. A lui è bastato un album che è praticamente tutto un singolo: spot pubblicitari, film, sigle... Ogni canzone di Play si è piazzata in qualche settore dei media, consolidando il successo di Moby. Eppure non si direbbe: artista sì, pop star no. Agli MTV Awards, durante le numerose premiazioni di cui è stato protagonista, era dimesso, quasi impaurito: sul palco, quando la musica andava, era il padrone incontrastato. Niente salti o numeri da circo: solo concentrazione e molto feeling. E nel caso vi chiedeste che tipo è questo ragazzo che sembra avere solo un palo di pantaloni, una maglietta e un paio di scarpe da ginnastica - indossa sempre e solo quelli - sappiate che ama guardare i Simpson insieme ai suoi amici, in quell'appartamento dal quale si intravede un campo da pallacanestro con un graffito. Play.



non richiedono altro che un po' di tempo libero".

Petra: Alcuni ti considerano un genio e "Play" un capolavoro. Cosa ne pensi?

Moby: "Se qualcuno mi considera un genio e il mio disco un capolavoro, ovviamente questo mi fa felice, ma non è quello che io penso di me stesso. In fondo mi considero semplicemente un piccolo ragazzo di New York che fa della buona musica. Faccio musica da quando avevo 8 anni, ho studiato musica classica, ho suonato jazz, punk rock, hip hop, house music, stili differenti. Quando faccio un disco, la musica che creo prende sempre in prestito qualcosa da altri generi musicali".

Petra: So che hai un sogno, quello di fare un concerto davanti a 100 mila persone. L'hai realizzato o è rimasto solo un sogno?

Moby: "Sì, durante questo tour abbiamo fatto dei concerti molto importanti durante dei festival nel nord d'Europa,



"Attraverso Napster molte persone hanno conosciuto musica nuova e differente, ma penso che sia anche giusto che i musicisti vengano pagati per il loro lavoro"

abbiamo suonato davanti a 80 o 100 mila persone. Ed è in effetti molto emozionante stare su un palco e guardare davanti a te tutta quella gente, senza mai trovare la fine della folla in fondo all'orizzonte".

Petra: Qual è il tuo prossimo sogno?

Moby: "Ho pochi sogni e uno di questi è creare della musica bella che piaccia alla gente. Sogno anche di vivere in una casa in campagna con tanti cani. Penso che sia fantastico svegliarsi ogni mattina e andare a correre nei campi seguito dai tuoi cuccioli, così come vorrei diventare

presidente del mondo, la prima persona ad andare su Marte, cose semplici insomma".

Petra: Mi è capitato di parlare con artisti che vorrebbero lavorare con te, dai Morcheeba a Ronan Keating dei Boyzone, ma chi è l'artista con cui tu vorresti lavorare?

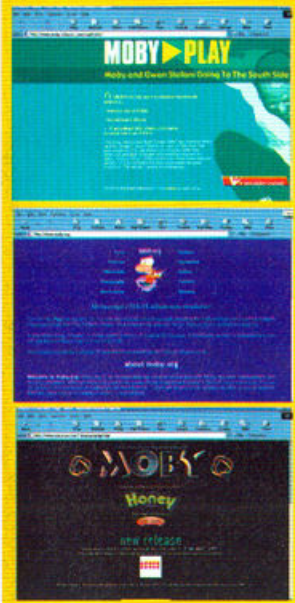
Moby: "Quando ho iniziato a collaborare con altre persone ho lavorato con alcuni dei miei eroi, come David Bowie e Brian Eno, Michael Jackson, i Metallica, gli Aerosmith, i Blur, i Prodigy, i Beastie Boys, Freddie Mercury, i New Order. Ora voglio collaborare con persone che sappiano cantare bene, non mi importa se sono famose o no, bianche o nere, maschi o femmine, voglio solo lavorare con persone che sappiano cantare bene".

Petra: Che ne pensi della musica sul web, di siti come Napster grazie ai quali è possibile scaricare musica gratis dal web?

Moby: "Da una parte mi fa piacere, perché attraverso Napster molte persone hanno conosciuto musica nuova e differente, ma penso che sia anche giusto che i musicisti vengano pagati per il loro lavoro. Alla fine spero si riesca a trovare una strada per realizzare entrambe le cose".

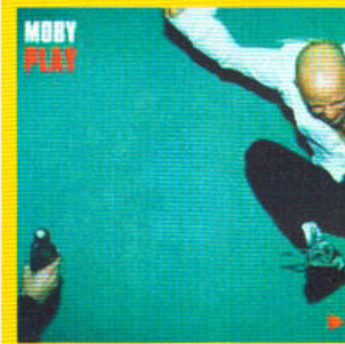
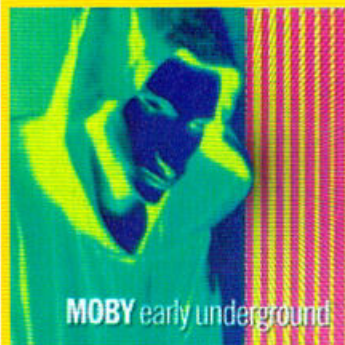
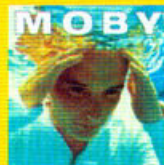
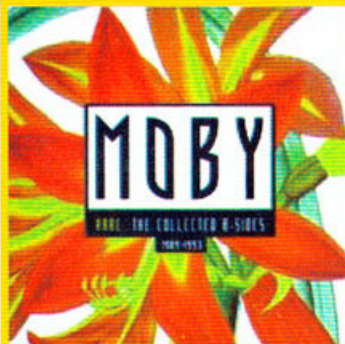
MOBY ON WEB

www.mobyonline.com
www.mobylv2music.com/southside/
www.moby.org
www.xmission.com/~damian/moby.html



DISCOGRAFIA MOBY

2000: "Songs 1993-1998"
1999: "Play"
1997: "I like to score"
1996: "Rare: Collected B-Sides", "Animal Rights"
1995: "Everything is wrong"
1994: "Move Ep"
1993: "Ambient", "Early Underground"



VOTATE IL VOSTRO E

Nel corso dei suoi cinque anni di vita la PSX ci ha regalato emozioni, momenti indimenticabili, divertimento e una 'galleria' di personaggi mitici. Diteci chi è l'eroe che più vi ha appassionato tra quelli che abbiamo scelto per voi. Per votare potete ritagliare e spedire il tagliando oppure potete collegarvi all'indirizzo www.gamearena.it/eroepsx. È finalmente giunto il momento di eleggere il più grande, quello che amate di più!

LARA CROFT

Chi non conosce la bellissima Lara Croft? Archeologa sexy dal fisico mozzafiato e dai pettorali sviluppatissimi, la procace fanciulla ha avuto un successo mondiale che mai in precedenza alcun personaggio dei videogiochi aveva avuto: copertine di giornali non specializzati (tra cui *The Face*, rivista americana 'per soli uomini'), tournée con gli U2 e adesso un film che vedrà la bellissima Angelina Jolie nei suoi succinti panni. Lara è senza dubbio un'icona e una delle più serie candidate alla vittoria come eroina del mondo PSX!



SQUALL LEONHART

Il protagonista principale del gioco che, per molti, è il miglior titolo mai realizzato per PSX è uno dei più amati di sempre. Moltissimi giocatori si sono impersonati in lui, vivendo le sue stesse emozioni e suggestioni. Il look esagerato, il viso angelico (nonostante la cicatrice) e la meravigliosa scena di ballo con Rinoa Heartilly lo hanno fatto assumere a protagonista tra i più carismatici di tutti i tempi. Un outsider che potrebbe avere più di qualche ambizione per sedersi sul trono dell'eroe più amato.



Quante volte vi sarà capitato di discutere con gli amici sui protagonisti dei vostri videogames preferiti: c'è chi va pazzo per **Lara**, chi invece non la può vedere e alle sue 'curve' preferisce il fascino silenzioso di **Gabe Logan**; c'è chi non ha occhi che per **Jill Valentine** e chi ride come un pazzo ogni volta che vede **Parappa** in azione. Insomma, il mondo che tanto ci piace e che allietta ogni nostro momento di tempo libero ci ha regalato personaggi 'mitici' e figure che resteranno per sempre nella storia dei videogiochi. Ebbene, finalmente è giunto il momento della verità! Finalmente avete l'occasione di dire la vostra e far trionfare il vostro eroe preferito! Come fare? Niente di più semplice: in queste pagine trovate una **scheda**, compilatela in ogni sua parte indicando soprattutto il **nome** del vostro personaggio del cuore, scegliendolo tra quelli che vi proponiamo... e il gioco è fatto! Già sento il malumore di alcuni di voi

che, scorrendo le schede dei **18 personaggi**, non hanno trovato il loro preferito. Prima di scatenare la polemica è bene fare qualche precisazione: non sono stati tenuti in considerazione i lottatori dei picchiaduro, per far sì che non ci fosse un'eccessiva dispersione di voti. La redazione si è assunta l'onere di selezionare quelli che riteneva più meritevoli... Fin d'ora chiediamo venia per tutte le inevitabili omissioni. Vi assicuriamo che stilare la lista che vedete ci è costato lacrime, sangue e sudore! Le schede degli eroi contengono considerazioni sulle eventuali chances di vittoria del singolo personaggio: NON fatevi assolutamente influenzare... Votate seguendo le vostre simpatie. L'obiettivo di tutto questo è eleggere il personaggio preferito dai lettori di Planet PlayStation, e quindi il migliore in assoluto essendo i nostri lettori i migliori in assoluto (piccola ruffianata per accaparrarsi il favore della popolazione leggente)! Perciò votate, votate e votate!

CLOUD STRIFE

Il grande eroe, protagonista principale di quel capolavoro che corrisponde al nome di **Final Fantasy VII**. Affascina immediatamente per la sua capigliatura bionda stile punk e per la sua enorme **spada**, che brandisce a due mani per far fuori i mostri nemici. Completa il quadro il suo abbigliamento hi-tech che tutti un po' gli invidiamo. Moltissimi appassionati di Final Fantasy non si sono ancora ripresi dalla sua assenza nei capitoli successivi.



SPYRO

Spyro è uno dei volti (sempre che si possa definire così il musetto di un **drago**) più conosciuti e apprezzati del panorama PSX. Il draghetto viola ha conquistato la maggior parte delle fanciulle che giocano con la PlayStation, grazie ai suoi occhioni da cartone animato e al fatto di essere un cucciolo (le ragazze adorano i cuccioli, di qualsiasi razza essi siano...). Probabilmente non ha il carisma necessario per imporsi come eroe assoluto, ma sicuramente ha tutte le carte in regola per guadagnarsi la top five.



JILL VALENTINE

La bellissima eroina del primo e del terzo capitolo della saga di **Resident Evil**. Meno appariscente di Lara, è entrata nel cuore di molti giocatori per il suo fascino, ma soprattutto per le sue **minigonne** con stivale al ginocchio... vero must per tutti i maschietti con l'occhio lungo! Inserita in un ambiente brulicante di zombie, la sua bellezza ne ha ulteriormente guadagnato. Probabilmente non ha chances di vittoria, ma un posto nei nostri cuori se l'è comunque assicurato da tempo!



CRASH BANDICOOT

Parlare di **platform** spesso e volentieri significa parlare di Crash Bandicoot. Il bizzarro **dingo** è sicuramente uno dei personaggi più popolari e divertenti che abbia mai fatto la sua comparsa sulla console di casa Sony (tanto da diventare praticamente uno dei testimonial). Il suo incredibile successo lo ha portato a invadere altri generi oltre al platform: ricordiamo il bellissimo **Crash Team Racing** e l'altrettanto spettacolare **Crash Bash**. Senza alcun dubbio uno dei più seri candidati a conquistare il prestigioso titolo di eroe PSX.



RAZIEL

Eroe decisamente particolare il protagonista di **Soul Reaver: Legacy of Kain**. Si tratta, infatti, di un vampiro trovatosi suo malgrado a dover combattere contro il terribile **Kain**, un tempo suo superiore. Il fascino di Raziel è legato principalmente al suo aspetto truce e misterioso, cosa che ha 'sedotto' tantissimi giocatori. Sicuramente ha il carisma necessario per poter balzare ai primi posti della classifica, forse non la notorietà... In ogni caso si tratta di un personaggio di assoluto spessore!



GABE LOGAN

C'è addirittura chi lo paragona a molti dei personaggi interpretati da **Clint Eastwood**, per il suo carattere da duro. È davvero uno con 'le palle quadrate', e questa sua forza (sia interiore che esteriore) ne ha fatto in brevissimo tempo uno dei beniamini assoluti della storia PSX. Fortissimo il suo dualismo con **Solid Snake**, anche se il protagonista dei due **Syphon Filter** concede meno alla teatralità ed è decisamente più concreto. Un grande!



ABE

Grandissimo successo quello ottenuto da Abe, esimio esponente della razza dei **Mudokon**, all'uscita del primo capitolo delle sue avventure. Il bizzarro essere risultò immediatamente simpatico per il suo aspetto grottesco e per la sua capacità di emettere diversi tipi di suoni... non tutti dalla bocca! Molto probabilmente sarà penalizzato dal fatto di non avere titoli di riferimento negli ultimi tempi e dal passaggio dello sviluppo della sua nuova avventura a una console concorrente (la Microsoft Xbox).



SOLID SNAKE

Altro candidato autorevole al trono di più grande eroe della storia della PlayStation. Il protagonista di **Metal Gear Solid** si è conquistato gloria e fama grazie alla sua avventura, al suo incredibile carisma e al suo fascino misterioso. Ha commosso migliaia di giocatori al momento della morte di **Meryl**, svelando così il suo lato umano. È sicuramente destinato a occupare uno dei posti più alti nella nostra, anzi vostra classifica.



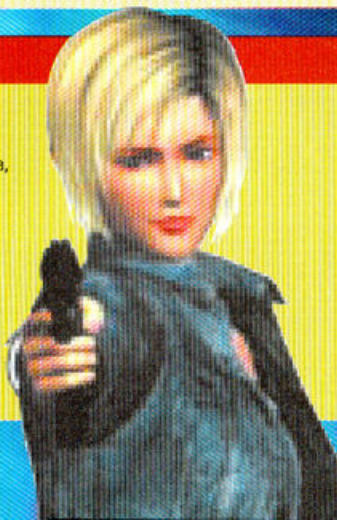
RIKIMARU

Il protagonista di **Tenchu** e del suo discutibile seguito si è ritagliato una cospicua fetta di ammiratori all'interno dell'affollato panorama di personaggi del mondo Play. L'abile **ninja**, forse proprio in virtù del fatto di essere un ninja, gode di un grande credito soprattutto per il suo costume 'di scena'. Silenzioso e letale, può essere considerato uno degli outsider anche se piuttosto difficilmente potrà nutrire ambizioni da primato.



AYA

La bellissima protagonista di **Parasite Eve** è probabilmente una delle cybergirl più affascinanti di tutti i tempi. Meno 'esplosiva' di Lara, ma più esile e raffinata, non lesina certo per quel che riguarda il coraggio e la capacità di utilizzare le armi da fuoco. Gli strepitosi filmati del secondo episodio ce la mostrano in pose che hanno fatto innamorare più di un giocatore! Probabilmente non è sufficientemente conosciuta per poter aspirare alla top five... Resta però bellissima!



LEON KENNEDY

Protagonista maschile di **Resident Evil 2**, è il classico esempio di poliziotto tutto d'un pezzo, fedele alla divisa e al distintivo. Trovandosi in una città infestata di zombie, invece di darsela a gambe levate si erge a paladino dell'umanità facendo piazza pulita di non-morti. Perde qualche punto nei rapporti con le varie fanciulle del gioco, mettendo in mostra una timidezza che 'macchia' la sua immagine di duro.



VIB RIBBON

Trasposizione per il mondo dei videogames della famosissima 'linea', che i meno giovani tra voi sicuramente ricorderanno di aver visto in TV. È l'essenziale protagonista di un gioco di una semplicità disarmante ma in grado di coinvolgere come pochi altri! A guardarlo bene sembra un coniglio, ma è in grado di assumere varie forme a seconda della situazione. Bizzarro e senza praticamente nessuna possibilità di vittoria... o no?



SIR DANIEL FORTESQUE

Il mitico cavaliere scheletrico, incapace di godersi il suo meritato 'riposo eterno' per combattere contro il male. Simpatico e pasticcione, ha conquistato praticamente tutti utilizzando il suo braccio ossuto per randellare i vari nemici sparsi per il suo gotico mondo. Ha il carisma e la popolarità necessarie per potersi imporre ai vertici della classifica. Può essere considerato un outsider di spessore.



ASHLEY RIOT

Il protagonista di **Vagrant Story** incarna in sé tutte le caratteristiche dell'eroe leggendario, giovandosi anche dell'ambientazione 'gotico-fantasy' in cui si muove. Ciuffo ribelle e abbigliamento alla Braveheart con tanto di gonnellina scozzese, il nostro sembra non avere grandi chances di vittoria, ma può risultare una delle sorprese, sfruttando la folta schiera di appassionati del gioco della Square.



RION

L'inquietante bambino con i poteri paranormali del 'disturbante' **Galerians**, pur non essendo notissimo al grande pubblico, merita di far parte della 'cerchia di eletti' proprio per l'impatto che ha avuto su tutti coloro che si sono cimentati nella sua avventura. Sguardo malvagio su volto angelico, il biondo ragazzino è il protagonista di un titolo sottovalutato... Proverà forse a fare giustizia, sfruttando i suoi poteri mentali per convincervi a votarlo?



CROC



Ecco qua, l'unico coccodrillo che non piange mai e che ci delizia con il suo visino 'taaaanto carinooo' (da leggersi con vocina femminile alquanto stridula). Il protagonista dei due omonimi platform rientra nella cerchia dei personaggi animal-fumettosi che tanto piacciono alle giocatrici. Il verde alligatore fa affidamento proprio su questi voti per tentare un'improbabile scalata alla classifica.

RINOA HEARTILY

Miglior attrice protagonista del kolossal **Final Fantasy VIII**, Rinoa incarna lo stereotipo della fanciulla orientale con caratteristiche manga, che tanto piace ai maschietti di tutto il mondo. Bella e gentile, ma capace di farsi valere in combattimento, è la compagna di Squall per la quale ha decisamente un debole... Strepitosa la sua scena di ballo con il nerboruto protagonista. Ha fatto breccia nel cuore di molti, perciò...



ZIDANE TRIBAL

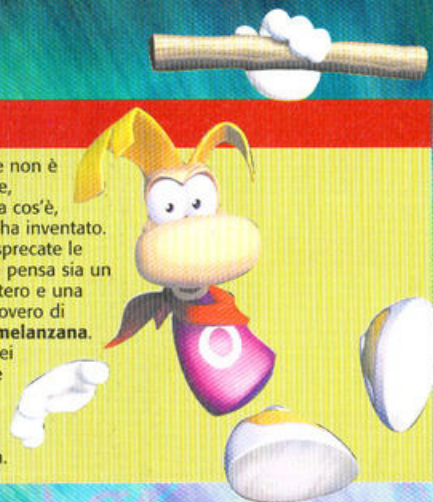
Nome da calciatore per il protagonista principale del nono capitolo di **Final Fantasy** e aspetto decisamente sui generis, soprattutto rispetto agli eroi dei due precedenti episodi. Il nostro non passa certo inosservato, grazie al suo abbigliamento elegante e al caschetto biondo; e pur avendo solo 16 anni, sa farsi rispettare, utilizzando



armi e magie di varia natura. È membro della Gildea dei Ladri e fa gli occhi languidi alla Principessa Garnet. Nel corso dell'avventura modificherà il proprio carattere, maturando e diventando sempre più un 'ometto'.

RAYMAN

L'unico personaggio del quale non è possibile definire razza, specie, sesso... insomma, nessuno sa cos'è, probabilmente neanche chi l'ha inventato. Nel corso degli anni si sono sprecate le illazioni sul suo conto: c'è chi pensa sia un bizzarro incrocio tra un elicottero e una caffettiera e chi un parente povero di Topolino. Forse, però, è una **melanzana**. Nonostante tutto resta uno dei protagonisti immediatamente più simpatici e divertenti, sicuramente in grado di occupare una posizione di un certo prestigio in classifica.



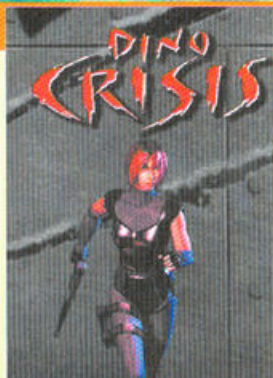
GEX THE GEKO

Assente da qualche tempo dai monitor della PSX, il simpatico **geco** dal sorriso 'carognetto' conserva una sua folta schiera di estimatori. Protagonista di tre **platform**, riscuote grande simpatia per i suoi strabilianti costumi, che sfoggia a seconda dello stile del livello in cui è impegnato (lo ricordiamo abbigliato come **James Bond** e come un **antico romano**). Probabilmente, il fatto che non siano usciti i suoi giochi negli ultimi mesi lo penalizzerà in classifica.



REGINA

La bella protagonista femminile della saga giurassica di **Dino Crisis**. Il suo caschetto rosso fa letteralmente girare la testa e aiuta a far dimenticare la sua forse eccessiva abbondanza di 'fianco'... Piace per il suo coraggio e per la temerarietà con cui si lancia contro



orde di terribili dinosauri, voraci in modo preoccupante. Semplicemente strepitosa con i vari **vestitini bonus** (specialmente quello leopardato) che si ottengono dopo aver completato il gioco.

SPIDERMAN

Uno dei personaggi dei fumetti più apprezzati e amati di sempre, una volta sbarcato su PSX, si è imposto anche come protagonista di un eccellente titolo. Nel suo spettacolare costume, conosciuto in tutto il mondo, si è permesso anche di fare una 'comparsata' nel secondo episodio di Tony Hawk's Pro Skater. Aspira senza dubbio alla vittoria finale, avvantaggiandosi anche della sua personalità e della notorietà che gli deriva dal fatto di essere un eroe arcinoto.



DUKE NUKEM

Ehi, stiamo parlando del **Duca**, uno dei personaggi che hanno fatto la storia dei videogiochi e uno dei pochissimi in grado di riscuotere fin da subito uno straordinario successo... Questo appeal con il pubblico si deve ai suoi modi un po' rozzi e cafonici, che tanto piacciono ai giocatori, e al fatto che ha sempre saputo circondarsi di belle donne, spesso pochissimo abbigliate. Nonostante ultimamente abbia perduto un po' di smalto, resta uno dei più seri candidati alla vittoria.



PARAPPA THE RAPPER

Personaggio decisamente sui generis, protagonista di uno dei giochi più originali di tutti i tempi, il simpatico Parappa è un incrocio tra un rapper e un foglio di carta (!). Nonostante la sua bidimensionalità ha saputo conquistare molti giocatori, anche grazie alle **musiche** che accompagnano la sua avventura. Probabilmente non ha possibilità di vittoria, ma potrebbe anche risultare la vera sorpresa della classifica.



VOTATE PER IL VOSTRO EROE PREFERITO!

Spedite il tagliando a:
Mediagroup
via Frua, 15
20146 Milano

NOME:

COGNOME:

VIA:

CAP:

CITTA':

ETA':

E-MAIL:

EROE PREFERITO:

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

VANISHING POINT

Genere: Racing
Casa: Acclaim

Data di uscita: imminente

I **Clockwork Games** stanno ultimando un progetto a cui lavorano alacremente da quasi due anni. Si tratta di un racing che nutre molte ambizioni di successo e che cerca di imporsi puntando su alcuni elementi ben precisi. Prima di tutto, la **grafica**: l'impegno numero uno è per la mancanza di bad clipping; e questo nonostante la grande quantità di macchine che possono essere presenti su schermo, **dieci**, facenti parte del lotto dei competitori o anche del normale traffico locale se viene decisa una competizione urbana. Il secondo elemento che dovrebbe fare un successo di Vanishing Point è l'**Intelligenza Artificiale** degli avversari, che nelle intenzioni degli sviluppatori dovrebbe esser pari a quella di un umano. In realtà, se penso a come guida la maggior parte degli automobilisti della mia città mi prende un accidente: vogliono fare un altro Destruction Derby??? Il terzo elemento che è stato approfondito è il **realismo** della parte guidata, che passa attraverso un motore di gioco che tiene in conto oltre **150 elementi**: le **sospensioni**, la fisica dei **veicoli**, la **trazione**, lo spostamento del **carico** ecc.

Il parco macchine gode di alcune licenze ufficiali, tali che Vanishing Point potrà offrire una lunga serie di modelli

perfettamente simulati nell'aspetto e nelle prestazioni. Tra queste ci sono le **Ford Focus**, **Taurus** ed **Explorer**, la **BMW 325**, la **McLaren GTR** (gareggiando con la quale sareste dei vigliacchi dato che sfiora i **300 km/h**), l'**Austin Mini** (e vi voglio vedere a battere la McLaren!) e tante altre. L'aspetto del gioco sembra davvero promettere bene; se oltre al bad clipping manterranno questo fotorealismo (dovuto a texture eccellenti) e **trenta frame** per secondo costanti, allora avremo un sicuro successo!

Ehilà giovani! Passato bene le vacanze di Natale? Preparatevi a leggere queste tre pagine, piene dei giochi che troveremo sotto l'albero di... di San Valentino? Di Pasqua? Beh, in effetti... niente periodo di regali in vista, i giochi ce li dovremo comprare da soli. Sì, ma quali? Beh, prima di tutto il nuovo Alone in the Dark, che si appresta a terrorizzare i nostri ultimi pomeriggi del buio inverno 2000/2001; poi le botte dell'ultimo King of Fighters; infine, i due racer: quello 'dolce', con la licenza di Toy Story, e quello 'duro', per i professionisti del volante, il Vanishing Point che, a quanto ci è dato vedere, sta venendo su proprio benone!

SOLI NEL BUIO - IL NUOVO INCUBO

Genere: Avventura horror
Casa: Infogrames
Data di uscita: inverno 2001

La **Infogrames** ha deciso di spaventarci a morte con questo **Alone in the Dark: the New Nightmare**. Già solo la press release, scritta 'sanguine' su nero, è inquietante... Si tratta del nuovo capitolo di una serie nata su PC e costruita secondo uno schema che **Resident Evil**, più



tardi, avrebbe sublimato: personaggi poligonali su sfondi fissi che erano spesso inquadrati in modo da creare una giusta tensione. La storia prevede che **Edward Carnby**, il vecchio protagonista degli episodi precedenti, perlustri una magione nella quale è morto un amico. La casa si rivelerà infestata da demoniache presenze, ovviamente, disegnate in modo da infondere un senso di terrore psicologico

nell'utente. Il titolo "Solo nel buio" non poteva essere più azzeccato, perché tutta la casa è immersa nelle tenebre e, per avanzare, Carnby dovrà utilizzare una **torcia**. Questo aumenterà il coinvolgimento fino ai livelli estremi, e inoltre rivelerà una perizia tecnica non comune nello sfruttamento delle **fonti luminose**. Ma è una trovata che avrà risvolti anche nel gameplay, perché tutti i nemici saranno **fotosensibili**: ci saranno nemici attirati dalla luce, altri spaventati, altri persino feriti. Anche il resto dell'arsenale in qualche modo sfrutta i principi luminosi: **mirino laser**, **lightguns**, **sfollagente elettrificati**. Ma il gioco non sarà solo scontro con i nemici: ci saranno sezioni di esplorazione e puzzle. Il gioco sembra un mix, riuscitissimo peraltro, delle atmosfere di **Resident Evil** e dell'orrore psicologico di **Silent Hill**. A presto una recensione completa di questo nuovo incubo.



KING OF FIGHTERS '99 - MILLENNIUM BATTLE

Genere: Picchiadurissimo
Casa: Agetec
Data di uscita: imminente

Siamo nel 2001 e non è ancora uscito un gioco che, contraddittoriamente, parla di 'battaglia del millennio' e recita una data che non rievoca esattamente un millennio: il 1999... Discrasie sul titolo a parte, il ritorno della serie di *King of Fighters* è



sicuramente un evento gradito a tutti gli amanti dei picchiaduro tridimensionali, soprattutto per quelli che non ne possono più di quelli sfornati a ritmi impressionanti da **Capcom**... Il gioco, pur pubblicato da **Agetec**, è sempre sviluppato da **SNK**, una delle software house regine nel campo dei

beat'em up bidimensionali. Le modifiche rispetto alle release precedenti non sono molte e riguardano per lo più gli aspetti di contorno, tipo le **winning postures** e così via; questo tranquillizzerà chi ama la collaudata meccanica della saga e deprimerà chi invece cerca qualcosa di nuovo in una serie che puzza di neanderthaliano... Voi avete capito a che schiera appartengo, eh?

CLASSIFICA DEI PIU' VENDUTI

(dati dal 15 novembre al 10 dicembre 2000)

1. Tomb Raider Chronicles



2. Crash Bash



3. Driver 2



4. FIFA 2001
5. Duke Nukem: Land of the Babes
6. Gran Turismo 2 Platinum
7. Bust-a-Move 4 Arcade Edition
8. Spiderman
9. Mike Tyson Boxing
10. Driver Platinum
11. Tony Hawk's Pro Skater 2
12. Final Fantasy VIII Platinum
13. Hogs of War
14. Bomberman Value Series
15. Spyro 3

Dati forniti da:



MESSIAH

Genere: indecifrabile

Casa: Shiny

Data di uscita: sembrerebbe imminente...

Tempestivo come sempre, il simulatore di cherubino si ricicla in questo periodo, dopo essere nato dalle menti geniali degli **Shiny Entertainment**, capeggiati dall'uomo-senza-una-rotella-a-posto **David Perry** (uno che si è trasferito in California per guardare, mentre lavora, le ragazze in bikini... Ho detto tutto!!!!). Il gioco sfrutta



un motore grafico rivoluzionario chiamato **RT-DAT** che conferisce a tutti i characters un aspetto incredibilmente umano. Siete un angelo indifeso chiamato **Bob**, che viene per salvare il mondo. Riuscirà a farlo se sarete bravi; per aiutarvi nel compito potrete sfruttare una dote del cherubino, che è quella di **'entrare nel corpo'** delle persone. Sfruttando le capacità dei 'penetrati' (e meno male che è un angioletto... figuriamoci che combinava se era il diavolo!) potrà portare a termine le sue missioni, basate su scopi che si raggiungono mediante un gameplay decisamente orientato verso l'azione. Sinceramente non so se lo vedremo all'opera; su PC è uscito da più di un anno e ha un valore ludico decisamente importante. Su PSX, finché non vedo il CD nel mio negozio preferito, non ci credo.

STAR WARS DEMOLITION

Genere: Destruction Derby!

Casa: Lucas Arts

Data di uscita: imminente

La **Lucas Arts** ha affidato lo sviluppo di questo promettente gioco al team di programmatori riuniti sotto l'ambiguo nome di **Luxoflux**, del quale fanno parte alcuni elementi che hanno lavorato ai due **Vigilante 8** prodotti dall'**Activision**. Si tratta di un gioco in cui le competizioni, a bordo di



veicoli, si basano prevalentemente sugli scontri e l'abilità nel malmenare gli altri concorrenti paga di più di quella al volante. Non foss'altro perché ho idea che il volante, sui mezzi che il gioco mette a disposizione, non ci sta... La mente che sta dietro alla competizione è quel simpaticone di **Jabba The Hutt**,

detto "lo smilzo". Le gare sono molto concitate; i **power up** sparsi per la pista contribuiscono grandemente all'approccio belligerante. Il realismo dell'agone è testimoniato dalla IA degli avversari, che non si fossilizzeranno solo nell'affrontare l'utente umano, ma se le daranno di santa ragione pure fra di loro; per giunta, la **sezione sonora** aumenta notevolmente il coinvolgimento, dal momento che si ascolteranno gli impropri che tutti i contendenti si lanceranno durante le gare. Tutto ciò sembra fare del gioco una grande bolgia infernale; questo sembra essere lo spirito dell'intera realizzazione. D'altronde il pedigree di alcuni membri del team la dicono lunga su quello che potrebbe offrire questo **Star Wars Demolition** in termini di bolgia in pista...



TRE TOCA ENTRARONO A TRENTO TROTTERELLANDO...

Genere: New Prices

Casa: Codemasters

Data di uscita: autunno 2001

Codemasters pigliatutto in questo periodo! L'offerta dei titoli legati alla serie di **TOCA** si rinnova in modo triplice. Recentemente c'è stata l'uscita del terzo capitolo della serie. Lo abbiamo recensito dandogli un voto stratosferico; alcuni lo hanno contestato (e hanno fatto male, perché il gioco è perfetto). Ovviamente, gioco nuovo, prezzo pieno... Ed è proprio di **prezzo** la strategia della tripla. Insieme al terzo **TOCA**, Codemasters ha ben pensato di presentare (il secondo elemento del magnifico trio) il **TOCA 2** in versione Platinum. Si tratta della versione precedente all'ultima, che differisce da questa per una **grafica** leggermente peggiore, per le **statistiche** inerenti il campionato simulato (che non sono aggiornate, essendo riferite a due anni fa) e per il numero di **circuiti** offerti; è



un prodotto comunque eccezionale che piacerà a tutti quelli che amano i driving games seri e se ne fregano dei nomi che guidano le macchine avversarie... Il terzo elemento del dinamico trio è, ormai lo avrete intuito, il primo capitolo della serie. Si tratta di un titolo risalente a più di tre anni fa. Uscì poco prima di **Gran Turismo** (il numero uno ovviamente), del quale non aveva la ricchezza e la grafica, ma contro il quale poteva competere sul piano del modello di guida. Il realismo di **TOCA Touring Cars** era davvero notevole; sarebbe stato ammorbidito nel corso dei due capitoli seguenti. Si tratta di un gioco di guida senza troppi fronzoli, soprattutto estetici. Ma è in grado di offrire una esperienza di guida da veri duri, per tutti i patiti delle simulazioni con la esse maiuscola. Il primo **TOCA**, già apprezzato Platinum, è ora disponibile nella collana **Value Series** di titoli a **29.900** lire. Insomma, con questa triplice offerta Codemasters fa guidare tutti i piloti virtuali venendo incontro alle disponibilità economiche di ciascuno!

STOP PRESS - STOP PRESS

- Sta per uscire in USA un GDR di Enix, **Valkyrie Profile**. Sembra molto molto bello, vi terremo aggiornati nella sezione relativa agli import.

- **Phil Harrison**, inglese, uomo Sony alla base del successo di PlayStation in U.S.A., è tornato in Europa per lavorare a fianco di **Chris Deering** (presidente di Sony Entertainment Europe) nella qualità di Vice presidente del settore sviluppo.

- È appena uscito il secondo capitolo di **Medal of Honor**, il capitolo 'Underground' recensito più avanti, e già EA pensa a una terza puntata. Mamma mia che solerzia!

- Sempre e solo sequel; ora è la volta di **The Dukes of Hazzard**, che provammo in NTSC ma fummo pietosi e vi risparmiammo la recensione PAL. Beh, con quale fegato (e con quale speranza di successo) stiano lavorando al seguito, francamente non lo so...

- È ufficiale: ci sarà un sesto capitolo della serie di **Tomb Raider**. Ahimé, è ufficiale: non uscirà su PlayStation, ma solo su PlayStation 2.

- Pare che **Eidos**, uno dei colossi europei del software, navighi in cattive acque e che sia in vendita. Pare che **Electronic Arts** e **Infogrames** siano interessate all'acquisto. Sembrerebbe un pettegolezzo (tutti smentiscono tutto): fra qualche mese sapremo se lo è davvero.

TOY STORY RACER

Genere: Racing fumettoso

Casa: Activision

Data di uscita: marzo 2001

L'uscita di **Toy Story** è lontana nel tempo, ma anche quella della seconda puntata si allontana inesorabilmente; in attesa di una possibile terza uscita, i **Traveller's Tales** stanno sviluppando, per conto di **Activision**, un racer fumettoso ispirato al celebre film di animazione computerizzata. Il team di sviluppo sta cercando di andare oltre il concept usuale, offrendo un'esperienza di gioco che superi quella dei



derivazione dai cartoon. Gli ambienti che ospiteranno le scorribande sono quelli consoni, domestici, che

soliti giochi di guida e fornendo una modalità **adventure** che prevede l'utilizzo dei **kart** per eseguire compiti specifici; un po' come nella modalità **adventure** di **Crash Team Racing**... alla faccia dell'originalità, appunto... L'aspetto delle **piste** inserite nel gioco è molto fumettoso e richiama il platform uscito tempo fa, con colori sgargianti e texture molto definite; è chiaramente indicata la



cantina, giardino. Ci saranno un totale di **dodici tracciati** su cui dimostrare la propria abilità di guida, non scordando ovviamente che durante queste competizioni lo spirito impone una certa sporcizia e bandisce la guida tecnica e pulita... I personaggi da scegliere sono quelli consueti che abbiamo conosciuto guardando la pellicola al cinema o in videocassetta: **Buzz**, **Woody**, il signor **Potato**, **Slinky** ecc. Lo attendiamo perché sembra proprio bello!

abbiamo già 'visitato' nel prodotto ludico precedente: cucina, camera da letto, soggiorno,



GRAPHICS



DVD



SOUND



SPEAKERS



CREATIVE



**Collegateli a PlayStation 2™
e lasciatevi avvolgere dal suono**

**Live the
experience**



Audio surround Dolby® Digital puro e cristallino con un punto di ascolto ottimale per un'immersione sonora senza precedenti. Roba da far resuscitare i vostri videogiochi! Con la loro unica tecnologia di progettazione e un design estremamente innovativo, gli altoparlanti Creative PlayWorks PS2000 Digital sono il complemento ideale per prestazioni audio senza precedenti non solo con PlayStation 2, ma anche con un PC o un lettore DVD. Visitate WWW.EUROPE.CREATIVE.COM



CREATIVE

007 The World Is Not Enough

Planet Voto

87

- A favore**
- Trama, musica e azione contribuiscono a farne un gioco molto coinvolgente
 - Un grande numero di gadget interessanti fa da contorno a un gameplay abbastanza nuovo

- Contro**
- Longevità ridotta
 - Tecnicamente arretrato

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Il mio nome è Bond, James Bond. Si potrebbe mai cominciare a parlare dell'agente segreto più famoso al mondo senza citare la sua frase più celebre? Ovviamente no! Ma si potrebbe anche fare un lungo discorso su tutte le belle Bond-girl che lo hanno accompagnato nel corso di tutti questi anni. Quand'è che faranno un gioco in cui potremo fare anche i 'brillanti' con queste fanciulle?



esordio umoristico vuole sdrammatizzare un gioco che invece si prende molto sul serio: si tratta della trasposizione videoludica dell'ultima pellicola dell'agente segreto più famoso del mondo! In ogni caso, in un'epoca di poche idee innovative, non sarebbe male poter giocare a un titolo nel quale l'obiettivo principale è riuscire a conquistare più bond-girls possibili. Che ve ne pare?

SOLO PER I TUOI TACCHI

Lo dico subito: **World is not Enough** appartiene a quei giochi in cui l'azione, a volte anche molto intensa, è varia e realistica. È lasciato l'approccio alla **Commando** (che poi diventa **Doom**, o **Quake** come si preferisce, quando si passa dal 2D al 3D): nei giochi che hanno un gameplay evoluto l'azione non è più ripetitiva e irrealistica. Pensate a



▲ **Le donne non sono mai mancate nella pellicole dell'agente 007. Peccato che mai, in nessuno dei videogiochi a lui dedicati, MAI abbiamo potuto flirtare. È il caso che i giochi della prossima generazione si modernizzino ulteriormente e ci permettano di usare, oltre a tutti i solfanelli di cui godono gli agenti di Sua Maestà, anche il fascino e il sex appeal...**

PUBBLICITÀ PALESE

L'abituale eleganza del nostro mister Bond ha raggiunto il massimo nel film dal quale è tratto questo gioco. Gli abiti indossati erano della ditta **Brioni**, che è giustamente considerata la più antica e rinomata casa d'alta moda maschile. Sorta nell'immediato dopoguerra si è affermata nel mondo per la raffinatezza dei tessuti, la qualità della confezione sartoriale e il gusto degli accessori. A tanto fascino non hanno saputo resistere personaggi di rilievo nel mondo dello spettacolo, della politica e dell'industria, sia italiani che stranieri. Famosi sono stati gli abiti che hanno vestito **John Wayne**, **Kabir Bedi** e, recentemente, il giapponese campione mondiale di sumo: sono occorsi circa dieci



metri di tessuto per coprire un uomo dal peso misurato in quintali! Ma la fama e il successo vanno mantenuti nel tempo. E la Brioni, dopo oltre 50 anni, conserva l'indiscussa supremazia senza l'uso del facile strumento della pubblicità assillante o delle stranezze, a volte di pessimo gusto,

presentate durante sfilate di moda che oggi non sono più l'anticipazione delle idee, dei colori e di quanto "farà tendenza" nel futuro, ma solo un modo per attirare l'attenzione del pubblico. La sua posizione Brioni la mantiene offrendo capi di sartoria, confezionati interamente a mano,

con l'uso di materie prime di altissimo pregio, il tutto nella fabbrica che occupa circa un migliaio di sarti usciti in gran parte dalla scuola interna alla fabbrica stessa; e i suoi prodotti sono venduti esclusivamente nei suoi negozi, presenti nelle più importanti città del mondo, o tramite punti di vendita gestiti da aziende esclusive. Peraltro, nonostante la ferrea classicità che contraddistingue la casa, ultimamente la struttura si è dotata di una rete telematica e non manca un sito Internet, prevedibilmente www.brioni.it. Dispiace solo che nonno Bond (al secolo **Sean Connery**) non abbia potuto, all'epoca, provare il piacere di vestire Brioni.



▲ Spesso interagite con altri elementi; quando accadrà, due bande nere sopra e sotto lo schermo indicheranno che è iniziata una fase di gioco non interattiva. Se teniamo a mente che siamo Bond James Bond Bond, ci dispiace che non ci sia un tasto per la funzione 'provaci'. Guardate che robbetta, questa...



▲ Senza il prezioso disturbatore di metal detector abilmente camuffato da penna fornitoci da Q non saremmo mai passati attraverso quel meccanismo. Bellissimo!

Metal Gear Solid: lì l'esperienza dell'entrare in una struttura nemica non è "armi alla mano e facciamo casino". Così qui è avvantaggiato un gameplay più avventuroso, anche se la visuale di gioco potrebbe far pensare a un clone di Quake in cui si spara, si spara, poi si spara e per finire, ohibò, si spara. Come viene spiegato più sotto, questa esperienza di gioco aumenta il coinvolgimento perché dovete stare attenti, invece che a colpire tutti e fare una strage, a non farvi vedere. Inoltre, avere uno scopo diverso dal "trova la chiave rossa per aprire la porta rossa" oppure "ammazza tutti" aumenta il senso delle azioni e piace di più. Nei panni di Bond James Bond Bond sarete chiamati a reperire informazioni, incontrarvi con soggetti da cui ottenere qualcosa, fotografare strutture nemiche... tutto molto vario e bello, tale da farvi sentire davvero una spia al servizio di Sua Maestà. Durante queste operazioni non avrete 'fucile a pompa alla mano' ma muovendovi come fosse davvero James James Bond Bond. Questo nuovo sistema di gioco prescinde dagli aspetti tecnici; un gameplay moderno è indipendente dalla visuale. E anche dal sistema di controllo. Ci stiamo arrivando...

WALTER P-P-PAD

Il sistema di controllo è differente da quello dei soliti shoot'em up in prima persona. Il gameplay è stato studiato in modo tale, dicevamo, da offrire uno svolgimento sempre vario e intrigante; e il sistema di controllo vi si adegua. Per esempio, manca quello che ormai è da considerare uno standard per i giochi in prima persona: il comando per alzare e abbassare lo sguardo. Semplicemente perché non ce n'è bisogno. E quando occorre mirare a un oggetto (quasi mai un soggetto) posto a un'altezza diversa, ecco che interviene il tasto **sniper** che fissa la visuale; così la croce direzionale del pad, tenendo premuto detto pulsante per mantenere attiva la funzione, muove lo sguardo nelle quattro direzioni e consente di mirare a trecentosessanta gradi. E due dei quattro tasti dell'apocalisse sono deputati allo scorrere nell'inventario, dal momento che l'utilizzo degli ipertecnologici gadgets ricopre un ruolo assolutamente centrale nel gioco. Il tasto **fire** diventa 'usa e così, se avete una pistola, classicamente sparerebbe ma, se avete un oggetto, lo userete per quella che è la sua funzionalità. Per questa ragione alla scelta degli oggetti sono dedicati due tasti: per facilitare il giocatore nell'impugnare' al volo i medesimi, senza perdere alcun istante che, nella concitazione del gioco, potrebbe risultare fatale.

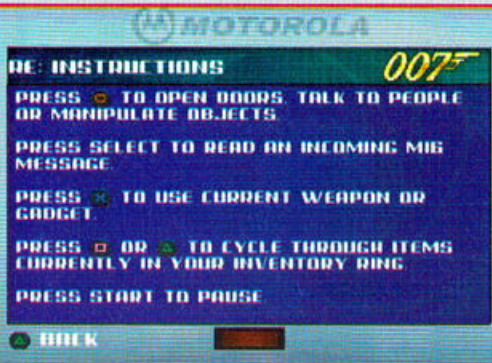
LA SPIA CHE MI TENTAVA

Il gioco ricalca in modo molto puntuale i fatti narrati nell'ultimo film di James Bond Bond Bond. Prima vi dicevo che la dinamica del gioco è varia e vi ritroverete a fare diverse cose diverse; ora vi dico che tutte quelle diverse cose diverse sono riconducibili alla trama del film *Il mondo non basta*.

IL TASTO 'CIRCOSPEZIONE'



Infiltrarsi dentro le strutture nemiche agendo con leggerezza piuttosto che alla Commando è un approccio nuovo e trasforma i generi degli arcade e degli shoot'em up mischiandoli e contaminandoli a vicenda. Peraltro l'elemento **stealth** introduce una componente avventurosa direi, dal momento che pone il problema di come fare a passare inosservati, ciò che costituisce un tipico enigma arcade, moderno insomma. Il tasto in questione consente di muoversi con circospezione, in punta di piedi; dalle due immagini si vede la posizione normale e quella, diciamo così, 'stealth'. Prima cosa: ditemi che la notate, ci ho scommesso una pizza. Seconda cosa: nella foto si nota l'atteggiamento 'accucciato' che permette di essere silenziosi. Terza cosa: potete notare la differenza di visuale dell'omino al centro dello schermo; quando siete in piedi lo vedete quasi tutto, mentre quando procedete con fare circospetto piegando il busto praticamente vi eliminate dal suo raggio visivo, sapendo.



▲ Un esempio di come il gioco vi venga incontro: prima di ogni difficoltà, vi 'ricorda' quello che potete fare e come. Se pensate che vi semplifichi troppo le cose, pensate invece a quanto ve la prendereste se vi trovaste in una situazione senza sapere cosa fare.

INVENTARIO INVENTATO

Durante la missione, premendo il tasto **Start** accederete a una schermata che vi permetterà di gestire molti aspetti del gioco: salvataggio, inventario ecc. La voce relativa all'inventario è proprio la più importante per i riflessi immediati che avrà sul gioco. Da qui potete vedere l'intero vostro set di accessori disponibili, dai gadget alle più rudi

pistole. Come detto, il gioco non fa distinzione tra armi da fuoco e altri strumenti, deputando un tasto all'utilizzo del gadget che si ha in mano in quel momento. Dalla schermata dell'inventario avrete la possibilità di selezionare gli oggetti da tenere 'pronto uso', lista i cui elementi dovrebbero coincidere con quelli indicati da Q nel briefing, di cui

parlo in un altro box. Tutti gli oggetti accanto ai quali c'è una V sono quelli che James Bond Bond Bond alternerà nelle mani con la pressione dei tasti deputati esattamente al cambio degli oggetti; gli altri rimarranno nell'inventario e saranno a disposizione, ma per essere usati devono prima essere stati selezionati. Semplice e intelligente, no?

È la prima volta in vita mia che vedo, in un gioco, il micione della MGM/UA. È il più evidente segno che si tratta di un videogame tratto da un film. Poi, la musica di 007 parte e noi assistiamo alla celeberrima sequenza durante la quale, simpaticamente, ci spara e sul nostro occhio comincia a calare il sugo.

IL BRIEFING... A RAPPORTO DA M, AGENTE 007!



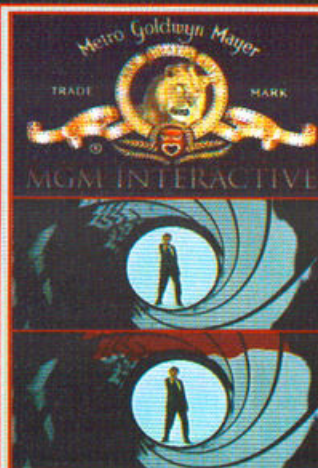
Prima di ogni missione verrete informati del suo scopo dal vostro efficientissimo (goffissimo) capo, il celebre M. Se state pensando al famoso M. il mostro di Dusseldorf avete sbagliato, perché si tratta di un'altra pellicola cinematografica; ma la sostanza è corretta: M, il capo di James James Bond Bond, è di una bruttezza esasperante: non è quello di Dusseldorf, ma è un mostro pure l'M che appare nelle ultime pellicole di Bond James Bond Bond. Inoltre sarà Q (e qui le battute che farei ve le risparmio!) a illustrarvi l'equipaggiamento del quale avrete bisogno durante la missione.



SEE REFLECTIONS ON THE WATER, MORE THAN DARKNESS IN THE SHIT

Il titolo del box è preso da una canzone scritta da Bonovox e da The Edge degli U2 e interpretata da Tina Turner; sono le prime note di un pezzo intitolato "Goldeneye" che fa da colonna sonora al film omonimo, il terzo ultimo con James James Bond Bond. Si tratta di un gioco che NON è comparso su PlayStation ma su una console della (blanda) concorrenza. Ne parlo in questa sede per il semplice fatto che Goldeneye per Nintendo 64 è un capolavoro assoluto. Rimane un gioco in prima persona e, come in questo, la dinamica non è solamente sparerreccia. No, anzi! Goldeneye è un arcade dell'ultima generazione, in cui la sostanza non è quella Commando, in cui si affronta

frontalmente il nemico. Le missioni di Goldeneye prevedono intercettazioni, furti, infiltrazioni, distruzione di ordigni nemici; lo svolgimento delle medesime ricalca la logica del film. La giocabilità è supersonica e oltre ogni confine, tanto bella da far passare in secondo piano la mia idiosincrasia per lo schifoso pad del Nintendo 64. C'è uno sniper mode comodissimo, ma soprattutto l'implementazione dei gadget e delle armi va via che è una meraviglia: il gioco scorre fluidissimo e l'intuito dell'utente è premiato. Un campione, un Nintendo 64, vi serve per giocare a questo gioco. Solo a questo per carità, ma se ne vale la pena!



Sostanzialmente, si tratta di giocare alcune parti della pellicola cinematografica; quando Bond James Bond Bond si trova nel garage della Natla's e deve recuperare il floppy disc di Joshua Tree su cui ci sono le indicazioni per trovare la bomba, ebbene, nel gioco vi ritroverete nel garage della Natla's e dovete recuperare il floppy disc di Joshua Tree su cui ci sono le indicazioni per trovare la bomba. Ovviamente le localizzazioni sono diluite, ingrandite, per far sì che il gioco non duri solamente due ore... Alcuni enigmi sono presi pari pari dal film, quindi chi lo conosce sarà avvantaggiato per quanto riguarda la scelta della cosa da fare, del gadget da scegliere per superare l'ostacolo. Altri invece sono del tutto originali e servono per aumentare l'impegno e la durata



dell'esperienza di gioco. Le aree, si diceva, sono più grandi e articolate per impegnare di più il giocatore, per farlo 'camminare' di più e sottoporlo a prove. Parimenti, le fasi di esplorazione, rese più interessanti dagli enigmi inseriti (sempre di stampo arcade), risultano impegnative.

IL SERVIZIO SEGRETO A SUA MAESTÀ

Ma sebbene la pianta e la conformazione di tutte le locazioni sia più vasta di quella vista nel film, lo stile è assolutamente il medesimo. L'aspetto estetico delle zone tridimensionali replica, grazie a texture precise e a una giusta ricchezza poligonale, quello delle locations che James James Bond Bond ha esplorato nello svolgere le sue mansioni raccontato nel film Il mondo non basta. Dal punto di vista tecnico, il visivo soddisfa a metà. La risoluzione è bassa e tutto quanto è grezzo e un po' spoglio; tuttavia la grafica svolge bene il suo ruolo ludico perché risulta veloce e fluida. Il commento sonoro è eccellente: le musiche sono quelle che ascoltiamo da oltre trent'anni nelle pellicole dell'agente 007, contribuendo grandemente a replicare l'atmosfera. Gli effetti sonori si attestano su ottimi livelli, perché le voci dei protagonisti sono rese alla perfezione e anche i rumori dei vari gadget è altamente suggestivo. Per fortuna la sezione audio risolveva abbastanza l'interfaccia audiovisiva, un po' depressa da una grafica grezzona seppur fluida.

BALLA, RUSSA, CON AMORE!

La giocabilità del titolo è molto buona; come si diceva prima, è molto piaciuto l'adattamento del sistema di controllo a un gameplay

La grande eleganza di 007 risulta nei FMV che precedono ogni missione. Sono tratti dal film e risultano bellissimi da vedere. Alla Black Ops devono saperlo bene, dal momento che vi è una opzione denominata 'movie' che vi permette di vedere tutti i FMV che avrete sbloccato procedendo di missione in missione.



Da qui avete la possibilità di scegliere la missione da intraprendere. Chi ha detto: "Ma è identico spicciato a Goldeneye per Nintendo 64!"? Beh, e chi può dire il contrario...



moderno, un po' particolare, che prevede azioni che a loro volta richiedono l'implementazione di una mappatura del pad che risulti pratica e immediata. Il divertimento reso è davvero tanto: giocare a questo **World is not Enough** e impersonare gli elegantissimi panni di James James Bond Bond vi coinvolgerà. Vi sentirete davvero lì, a comunicare con **Q**, a sfruttare i gingilli di **M**, ad amareggiare con... no, ecco; purtroppo nel gioco non è dato modo di sfruttare il fascino magnetico che da sempre caratterizza l'agente segreto 007, e quindi manca qualunque rapporto con una delle donne che, sempre tante in ogni pellicola, flirtano con il nostro.

IL DU'-MANI NON MUORE MAI

Purtroppo i **livelli di gioco** non sono molti. Gli sviluppatori non sono stati in grado di spezzettare la pellicola in molti capitoli, e così i livelli non sono poi moltissimi. La longevità risente abbastanza di questo fatto, anche se la lunghezza e la durata del gioco dipendono anche dal livello di difficoltà, che spesso è alto; infatti non vi sarà semplicissimo superare alcuni passaggi, vuoi perché non capirete quale gingillo vada utilizzato in quella determinata circostanza, vuoi perché magari le abilità arcade richieste sono un po' alte (tipo mirare e sparare in un picosecondo). Complessivamente, comunque, **World is not Enough** è un titolo ludicamente interessante e intrigante, che offre elementi nuovi (l'utilizzo di gadget non è mai stato così spinto) e affascinanti (007 è sempre 007); insomma, un titolo da



comprare, uno dei migliori di questo periodo natalizio, sicuramente. Certo, chiedere alla befana di portarvi il gioco di James James Bond Bond potrebbe risultare umiliante per il nostro agente segreto, abituato a ben altre bellezze, ma si dovrà accontentare...

In alto a sinistra c'è l'unico indicatore su schermo, che indica quanta energia vitale è rimasta. Qui notate anche la rozzezza del comparto grafico: texture sgranate e risoluzione bassetta. Però, lo scrolling va via fluido.

▲ Gli elementi con cui potete interagire vengono indicati con questa segnalazione, che li identifica circondandoli da un bordo rosso. Quando vi avvicinate per utilizzarli (tasto Quadrato, almeno di default) verranno invece indicati con un meno minaccioso contorno verde.

AMMIRIAMO E POI MIRIAMO

Ho più volte detto, nel corso di altre recensioni, che ormai sono moltissimi i giochi che hanno inserito una qualche forma di 'sniper mode'. Questa è la cosiddetta **modalità cecchino**: premendo un tasto bloccherete la visuale e comparirà un **mirino** che sposterete (insieme a tutto il vostro sguardo ovviamente...) con i tasti direzionali. In realtà rimane concessa una qualche forma di spostamento: potete comunque effettuare lo **strafe**, lo spostamento laterale. Questo è utilissimo, perché potete attivare il mirino dietro un muro, affacciarsi rapidamente con lo strafe per vedere cosa c'è, sparare e poi ritirarvi repentinamente. Ovviamente non è il caso di utilizzare questa modalità nelle fasi di scontro 'normali' (come sto facendo io nell'immagine, peraltro...) ma è preferibile lasciarla alle operazioni di precisione, tipo quando dovete colpire una **telecamera**. Ecco, ve l'ho detto... mannaggia, ci sareste dovuti arrivare da soli...



Il sistema di controllo, vi dicevo nel corpo centrale della recensione, è complesso e vi permette con intelligenza di compiere molte azioni.



Legend of Dragoon

DI ALFREDO DELMONACO

A favore

- Grafica strepitosa
- Localizzazione in italiano fantastica
- Molti i filmati d'intermezzo (tutti ben realizzati)
- Trama ricca di sorprese

Contro

- Odio i combattimenti a turni (che ci posso fare...)
- Nei combattimenti siamo spesso costretti a giocare in difesa
- Quattro CD non sono uno scherzo!
- Trama di base un po' sciapa...



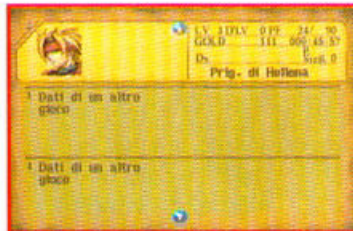
Planet Voto

89

Dart alzò il ciuffo di capelli biondi che gli copriva per metà il viso e osservò con orrore il suo villaggio distrutto. I soldati imperiali non avevano risparmiato nessuno...



hi ha pensato che con l'avvento della PlayStation 2 la nostra amata scatoletta grigia tirasse le cuoia è stato parzialmente smentito dall'uscita di prodotti quali **GT2**, **Spiderman** o **Winning Eleven 5**. A riprova dell'ottimo livello raggiunto in generale dalle ultime uscite, possiamo citare una miriade di giochi, fra cui sicuramente questo **Legend of Dragoon**. Non sono mai stato un patito degli **RPG**, ma come amante dei videogames non posso non esternare il mio entusiasmo per un prodotto che si colloca fra i migliori Role play games per la nostra console. Davvero pochi i punti deboli di questo titolo che, come termine di paragone, può essere tranquillamente collocato nello scaffale appena sotto quello dei colossi della **Square** (leggi la plurisannata saga di Finale Fantastico 7 e 8 o **Parasita Eva 1 e 2**). Già in sede di preview il prodotto aveva avuto modo di mostrare le sue qualità, scorrendo una grafica da paura e una **giocabilità** intrigante che sarebbe poi diventata l'ossatura di gioco.



▲ I vostri salvataggi vi permetteranno di avere sempre sotto controllo i vostri progressi nell'avventura.

UNA TRAMA POCO ORIGINALE MA NON NOIOSA

Fulcro sul quale verte tutto **Legend of Dragoon** è sicuramente la **trama**, che fin da subito si rivela molto ricca di argomenti sebbene non sia proprio lo stato dell'arte dell'originalità; anzi, pensandoci meglio, non lo è proprio per niente. Pepe della storia

saranno i molteplici colpi di scena che avranno il felice compito di allietare e/o inquietare ancora di più il giocatore.

Dart è un mercenario e, nonostante il suo radicato senso dell'onore, combatte per soldi. Un giorno, mentre fa ritorno al suo paese natale, scopre che l'esercito imperiale di



▲ La pozione lenitrice potrà garantirvi un recupero dell'energia di almeno il 50%!

LA GESTIONE DEI COMBATTIMENTI

A dispetto dell'impostazione generale, che ricordiamo ricalcare perfettamente quella tipica dei giochi di ruolo, **Legend of Dragoon** apporta delle modifiche interessantissime al sistema di combattimento, limando un po' la noia di non poter effettuare delle mosse in tempo reale. Una di queste feature (che andrò a esaminare soltanto in modo superficiale per non rovinarvi tutta la sorpresa) è rappresentata dal fatto che raggiunto un certo limite di energia, sarete in grado di trasformarvi in **Dragon**. Questa abilità, disponibile solo con l'aumento del livello di Dart o degli altri personaggi che userete nel corso del gioco, vi permetterà di rendere gli attacchi ai vostri nemici molto più potenti e spettacolari. L'altra novità è ancor di più ancorata al **sistema di controllo** durante i

combattimenti, garantendo un maggior grado di interazione. Sarà possibile, infatti, usufruire di alcuni 'attacchi aggiuntivi', chiamate **Dotazioni**, in base al tipo di mossa che si sta facendo, pigiando alcuni tasti prefissati in tempo. Vediamo in che modo.

ATTACCO: diciamo che la preparazione all'attacco di LOD non è dissimile da quella di FF7 o 8. Quando è il proprio turno si seleziona la modalità **attacco** e automaticamente il nostro personaggio sferza la propria mossa sull'avversario. Qui entrano in gioco le **Dotazioni** dei LOD. Una volta sferrato l'attacco, sarà possibile amplificare i danni inflitti all'avversario semplicemente (si fa per dire) premendo alcuni tasti al momento giusto. Una specie di lock



in movimento, infatti, ci indicherà il momento esatto in cui premere il pulsante, indicato dalla sovrapposizione di due **mirini** di colore **blu**, che nel frattempo sono comparsi sullo schermo. Premendo al momento esatto della loro sovrapposizione si colpirà l'avversario una volta, ottenendo però la possibilità di colpirlo una seconda. Centrando i vari colpi, sarà possibile perciò innescare una **combo a catena** fino a quando la

mossa non si esaurisce con il colpo finale. È quindi possibile trasformare una mossa da due colpi in una combo devastante, dosando tempismo e velocità.

CONTRATTACCO: potrà capitare che, nel corso di uno scontro particolarmente acceso, il vostro avversario (ma la feature è disponibile anche per voi...) decida, sebbene non sia il suo turno, di non subire la vostra mossa, contrattaccandola con una combinazione particolare. In questo caso vi verrà data la possibilità di non subire il controattacco ma addirittura di performarne un altro a danno dello sfortunato avversario. Il metodo non differisce molto da quello dell'attacco, senonché questa volta i due mirini che tenderanno di sovrapporsi saranno di colore **rosso**.

Sandora, animato dalle peggiori intenzioni e oscuramente manovrato dal **Demone Nero**, ha deciso di conquistare la zona del suo villaggio e di rapire **Shena**, sua 'amichetta' d'infanzia e forse qualcosa di più. In verità il rapimento della ragazza è solo l'inizio di un piano molto più complesso che coinvolgerà totalmente tutti i personaggi del gioco, ognuno con un preciso scopo nell'avventura. Dart, animato inizialmente da un sentimento di rivalsa per la morte di suo padre, nel corso del gioco avrà modo di scoprire man mano altre verità che si ripercuoteranno poi nell'avventura, rendendola varia e avvincente.

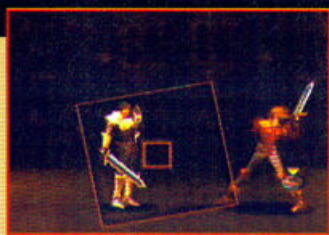
Dart	LV	3
HP	0	90
MP	0	0
SP	0	0
EP	62	102

Nome	LV	AR	PS	Dan%	LVSum
Doppio Colpo	1	1	38	150	2/20
Vulcano	1	3	20	200	4/20

Le dotazioni vi permetteranno di effettuare delle mosse speciali molto efficaci, ricche di combo e particolarmente spettacolari.



La grafica è di prim'ordine, con parecchi tocchi di classe.



A 'sto giro, un perfetto tempismo nello schiacciare porterà dapprima all'annullamento della mossa avversaria e successivamente al contrattacco vero e proprio.

DIFESA: il vecchio detto "se non riesci a sconfiggerlo, fattelo amico" in questo gioco serve a poco, dato che non è contemplata la **tregua** nei combattimenti. È inclusa, invece, la possibilità di poter **parare** i colpi avversari di modo che questi ultimi

facciano poco o nulla. Per poterli parare sarà necessario innanzitutto sacrificare un turno, selezionando **Difesa** alla schermata della scelta della tattica da adottare. Particolare importante quello che riguarda la **barra di energia magica**, che aumenta man mano che ci difendiamo, instillando la tentazione (subito sopraffatta, per la verità...) di continuare a difendersi per poter poi trasformarsi in **Dragone**.



Per poter attivare l'opzione di salvataggio sarà necessario trovare queste fonti luminose e piazzarci sopra il vostro personaggio (rima...).

IL SISTEMA DI GIOCO

Per quel che riguarda le innovazioni vere e proprie, nella struttura di gioco non siamo a livelli sconvolgenti. Più che altro le basi del prodotto vertono sulle fondamenta degli RPG già collaudate, come i **dialoghi** di gioco e i **combattimenti a turni**. Nel primo caso non posso assolutamente tralasciare il grandissimo lavoro di **localizzazione** fatto dalla Sony. **Legend of Dragoon** è stato interamente tradotto in **italiano**, permettendo la completa comprensione anche dei dialoghi più complessi. Persino le scene di intermezzo in computer grafica sono state doppiate totalmente da attori professionisti, e in modo assolutamente convincente. Già per questo, con le traduzioni che circolano impunemente, il gioco meriterebbe d'essere comprato. Ma si sa, un ottimo sonoro non basta a fare un grande gioco (ci vuole anche un grande pennello...). Riguardo i **combattimenti a turni**, vi anticipo subito che non sono a favore, e mi schiero dalla parte di chi preferisce una gestione degli scontri in tempo reale. Personalmente trovo frustrante dover aspettare il mio turno per poter mettere le mani addosso a qualcuno o per potermi difendere.

COSA PORTI NELLO ZAINO??

Non poteva mancare l'**Inventario** in un gioco di Ruolo. Le possibilità che vi offre il vostro ipotetico zaino, però, questa volta sono limitate sia nel numero d'oggetti trasportabili, sia nella tipologia. I vostri oggetti saranno catalogati in **armi**, **vestituario** come corazze, bandane magiche e stivali di cuoio, oltre alla immancabile chincaglieria dotata di attributi magici. Anche le **lozioni** lenitrici e gli **Incantesimi di attacco** occuperanno il loro spazio. Alla fin della fiera, vi sarà concesso di portare non più di **trentadue** oggetti. Forse un po' pochini per un gioco di questo genere...

Oggetto armato 0/255	Oggetto usato 4/32
Spada Lunga	Poz. Limit.
Bandana	Poz. Limit.
Corazza Cuoio	Incenerimento
Stivali Cuoio	Incenerimento
Bracciale	
Premi A per ord.	



LOCALIZZAZIONE IN ITALIANO

Saranno talmente tante le volte in cui ci siamo lamentati di traduzioni indecenti da un idioma straniero all'italiano, che ormai abbiamo perso il conto.

Se da un lato la cosa è grave in un gioco di calcio (vi ricordate quella di ISS PRO, no?), dall'altra il fattaccio assume proporzioni macroscopiche nel caso si stia parlando di giochi la cui totale comprensione dei dialoghi e del resto del gioco sia fondamentale per il prosieguo del gioco. È questo il caso classico degli RPG, che hanno come caratteristica principale una miriade di dialoghi e soprattutto un numero pressoché infinito di oggetti, magie, attributi ecc. **Legend of Dragoon**, invece di essere stato penalizzato da una traduzione incivile,



ha sfruttato una localizzazione finalmente degna di tale nome, permettendo agli utenti di non dover più scervellarsi per capire cosa è stato detto o cosa bisogna fare. Per quando riguarda le traduzioni dalla lingua madre non ho assolutamente rilevato errori di sorta, sebbene ritenga di essere andato abbastanza avanti nel gioco. Meglio ancora risultano poi i dialoghi parlati (doppiati in maniera eccellente), che compaiono accompagnati dai FMV, che permetteranno alla trama di prendere pieghe inaspettate e, finalmente, di essere compresa interamente.



▲ *Man mano che proseguirete nel gioco, i vostri punti-esperienza aumenteranno in base al vostro comportamento, offrendovi nuove features.*

Parafrasando una battuta di **Eli Wallach** in uno dei più grandi film della storia del cinema (*Il Buono, Il Brutto e Il Cattivo*, ndr), mi viene in mente "quando si mena, si mena... non si parla!". Ecco: questo è, secondo me, lo spirito giusto per affrontare i combattimenti. Naturalmente non mi soffermerò a giudicare il sistema in se stesso ma per come è stato sviluppato, visto e considerato che comunque sono state previste delle novità nei combattimenti, che permetteranno di **interagire** maggiormente negli **scontri fisici**. Come sempre, pilastro fondamentale di questi ultimi risultano sempre i **punti-vita**, che insieme ai **punti-danno** permetteranno all'utente di capire quanta energia è rimasta al nostro personaggio e quanta se ne toglie all'avversario. Per eventuali chiarimenti sulle novità nella gestione delle mazze vi rimando al box apposito (... l'ho fatto apposta...).

DEI FONDALI FANTASTICI

A conferma dell'ottimo lavoro già visionato in sede di preview, posso tranquillamente confermare che la **grafica** di **Legend of Dragoon** è veramente eccezionale. Sfruttando una sapiente miscela di fondali pre-renderizzati, poligoni texturizzati e qualche altra diavoleria i ragazzi della **Sony** sono riusciti a creare, a mio parere, una delle cose più belle mai viste su Play. I **paesaggi** mai banali, la **varietà** delle locazioni e la loro **definizione** vi incanteranno lasciandovi incollati allo schermo. Naturalmente il dettaglio grafico, pur rimanendo ad alti livelli, scenderà leggermente nella definizione degli sprite principali e nelle

locazioni durante i combattimenti, che sono realizzate con una struttura interamente poligonale e, pertanto, limitate dalla capacità della console. A tal proposito, una menzione particolare la merita sicuramente lo **sfruttamento dei poligoni**, che nel cambio di visuale che opera una volta intrapreso un combattimento risulta comunque ben fatto e altamente spettacolare. Con una veloce modifica all'**inquadratura**, infatti, vedrete che la telecamera ruoterà mettendo in primo piano sia voi che i vostri contendenti al 'duello' (un po' come succede nelle serie Square). Ovviamente, maggiori saranno i **punti-vita** del vostro personaggio (e dei vostri nemici...) e più potenti e spettacolari risulteranno le **mosse speciali**. Delizia dei combattimenti degli RPG, infatti, risultano sempre e comunque le mosse speciali destinate a regalare soddisfazione a chi le effettua e mera disperazione a chi le riceve. A questo proposito, grande attenzione meritano sicuramente i **giochi di luce** e la fantasia dei programmatori, che hanno profuso tutto il loro impegno e creatività per inventarsi delle mosse assurde: come già accennato, la possibilità di trasformarsi in **drago** durante i combattimenti!



▲ *Alcune mosse risulteranno molto belle da vedersi e particolarmente goduriose da infliggere.*

NON SOLO UN ALTRO RPG

Sono perfettamente cosciente del fatto che di RPG di valore, su PlayStation, ve ne siano parecchi... Guardando le recenti uscite, sembra proprio che ci sia stato un 'ritorno di fiamma' per questo genere. LOD potrà anche non essere a livello dei vari Finali Fantastici o Drago Valoroso II (... a tal proposito, il voto inferiore è assolutamente esplicativo), ma è ben realizzato, lungo una cifra (vi ricordo che nella confezione finale dovrete trovare la bellezza di **quattro CD**!!) e apporta quel giusto pizzico di innovazione che non guasta mai e soprattutto che non stravolge i canoni classici dei giochi di ruolo. Ciò significa che il prodotto ha tutte le carte in regola per poter piacere sia all'una che all'altra fetta d'utenza.





MORDI L'ASFALTO...

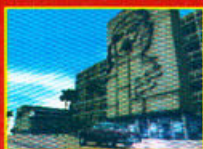
Tanner è **DI NUOVO** in azione...
e questa volta... **È UNA VERA MISSIONE!**

CHICAGO



DRIVER 2™

BACK ON THE STREETS



CHICAGO, RIO, HAVANA, LAS VEGAS... Un grosso affare sta per saltare.

La mafia brasiliana è di nuovo in guerra, **MA TANNER È PRONTO... E GIÀ SCALDA IL MOTORE!**

Planet PlayStation: "IL SEGUITO DI DRIVER È ASSOLUTAMENTE PERFETTO"

PlayStation Magazine: "TRAMA COINVOLGENTE, AREA DI GIOCO AMPIA, MODELLO DI GUIDA ACCURATO.
LE VOSTRE PUPILLE GIOIRANNO NEL POTER ASSISTERE A TALI EFFETTI."



DIESEL
FOR SUCCESSFUL LIVING

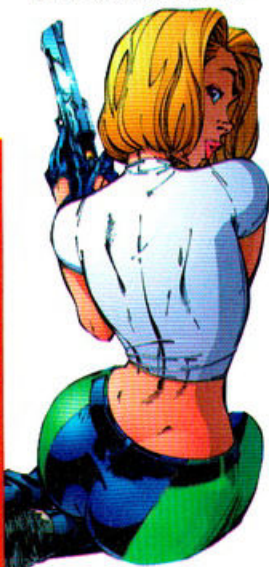
Driver 2™ © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners.
PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



RESERVE COUTURE
ET HOMME TAILORING

Danger Girl

DI **CHRISTIAN PETTINI**



A favore

- Le tre fatone, ovviamente!
- Gameplay vario
- Molto curato, soprattutto nei bellissimi FMV

Contro

- Tecnicamente debole: il motore grafico è molto indietro
- Risposta ai comandi non perfetta



Planet Voto

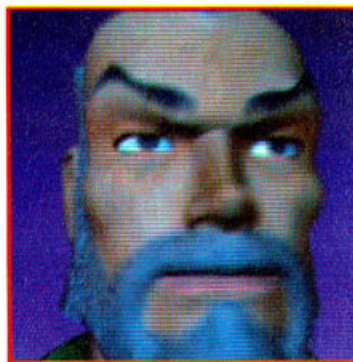
87



h sì, la prima cosa che va detta di **Danger Girl** è che il gioco punta molto, in termini di immagine e di fascino, sulla presenza delle tre ragazze. Non c'è niente di male, d'altronde il gameplay di **Tomb Raider** non sarebbe bastato a portargli il successo che ha avuto se ci fosse stato un Laro Croft con i muscoli e, magari, la barba. Insomma, la presenza delle **tre ragazze** è centrale e non può

È arrivato Danger Girl, in cui un trio di ragazze tutta azione compiono spericolate missioni ad alto rischio. Questo gioco si concretizza in un concentrato di azione e avventura, che fa perno sulla storia, sul gameplay arcade e soprattutto su...

Non mentiamoci: punta soprattutto sull'avvenenza delle tre girls!



▲ Questo è il capo. Questo zattone a stelle e strisce è costantemente in contatto con noi...

essere ignorata... peraltro non ho proprio nessunissima intenzione di farlo, non lo farei nemmeno se venissi costretto, quindi figuratevi... Il trio costituito dalle tre ragazze verrà ribadito nel corso della recensione, in cui proporrò alcune 'triplette' di belle ragazze che lavorerebbero bene insieme, come le nostre tre simpatiche ragazze pericolose...

ELENOIRE CASALEGNO, CINDY CRAWFORD, JENNIFER LOPEZ

Il gioco apre con una **introduzione** abbastanza bella, che presenta due elementi che incontreremo durante il gioco: il **trio di ragazze** e l'**azione** che andremo a incontrare. Insomma, DG si presenta subito per quello che sarà: un **arcade** dell'ultima generazione, tridimensionale e appariscente, in cui fare largo uso di armi e accessori.



▲ Metal Gear Solid è un altro dei giochi cui Danger Girl ha 'rubato' qualcosa. Sì, in questo completissimo prodotto non manca una fase stealth. Danger Girl: il gioco globale?

DONNE, DUDUDÙ, IN CERCA DI GUAL...

Questo box ha lo scopo di farvi capire quanto spazio abbia, nel fascino del gioco, la bellezza delle tre. Ma anche di mostrarvi alcuni fotogrammi che ne illustrano la magnificenza, e di farvi decidere se, per tale ragione, questo gioco fa per voi.



Dal filmato che introduce la prima missione: arrivata sull'isola del misfatto, la girl si cambia d'abito per eliminare la muta bagnata.



colore della chiappa nuda della nostra agente. Appena fa ritorno alla base... ci giochiamo a scacchi. Sì, mi piacciono gli scacchi.

Un'altra fase del cambio d'abito. Siamo al momento clou... il costume vola via e a noi non viene celato lo spettacolo della chiappa nuda della nostra agente.



Una figura formosa si staglia contro la luna piena. Ma di romantico c'è ben poco: si tratta della nostra girl che arriva di soppiatto. Ma, pur senza poesia, rimane uno spettacolo per gli occhi.

Inizialmente possiamo selezionare il tipo di partita che vogliamo giocare e poi ci caliamo nell'azione, dopo aver ovviamente, immancabilmente, assistito al secondo FMV introduttivo.



SABRINA FERILLI, STEPHANIE SEYMOUR, NICOLE KIDMAN

Danger Girl è un arcade 'moderno', la cui dinamica si avvicina moltissimo a **Syphon Filter**. Non si tratta semplicemente di raggiungere un punto saltando e trovando **chiavi e leve**: non si tratta di Tomb Raider, insomma.... Qui ci sono missioni da portare a termine, esplorazioni da compiere, ostaggi da salvare, documenti da rinvenire.... Tutte queste azioni vengono eseguite dalle ragazze utilizzando il set di mosse che ci viene proposto: saltare, sparare, muoversi con circospezione, mirare, utilizzare i gadget in stile 007 ecc.

ANGELINA JOLIE (PER FAR CONTENTO PITONE...), ALESSIA MERZ, LAURA FREDDI

La giocabilità è abbastanza buona: il controllo sulle zumbardone è pronto ed efficace, ma certamente non è lo stato dell'arte. Questo per colpa sicuramente della natura intrinseca del prodotto che, con la sua tridimensionalità, non consente spostamenti sempre precisi; anche perché può capitare che **ostacoli naturali** creino problemi di compenetrazione poligonale e fermino il nostro procedere.

Il settaggio del **pad** è davvero molto funzionale e intuitivo: ogni tasto ha una sua funzione specifica, la mappatura è completa ma non complessa, coerente con la natura di arcade moderno. L'azione di gioco, dicevamo, è molto varia. Il gioco 'rubà' molte idee a diversi giochi: lo **sniper**, lo **stealth**, la struttura delle missioni, i **solfanelli**... e ovviamente l'idea di attirare utenza sbattendo nel gioco tre bonacce. Le missioni sono inserite all'interno di una trama ben articolata che, come ogni buon film, si dipana dopo aver mostrato i personaggi e le situazioni. Niente è veramente originale: né l'azione, né la trama... ma il gioco vale



▲ L'inventario è strutturato in modo molto semplice: a destra gli oggetti, a sinistra le armi. Li selezioniamo, li impugniamo, li usiamo. La natura arcade del titolo è rispettata con molta, efficace coerenza.



▲ Nel corso delle nostre missioni saremo chiamati a utilizzare una grande quantità di accessori ipertecnologici che renderanno la nostra vita più semplice, e le azioni più varie e interessanti.



▲ Purtroppo la grafica è quella che è: serve un po' di buona volontà per farsi piacere le locazioni del gioco, che si limitano a darci un'idea di dove stiamo. Ma un laboratorio chimico dovrebbe avere tutto un altro aspetto, e se noi ci 'sentiamo lì' è solo perché abbiamo tanta immaginazione...

proprio perché è una summa, un concentrato di tante cose belle, di tanti aspetti intriganti presi da questo e da quel gioco. A copiare non c'è niente di male, basta ovviamente che il risultato sia buono.

MONICA BELLUCCI, CAMERON DIAZ, MEGAN GALE

L'analisi della **grafica** del gioco dev'essere divisa in due. L'aspetto estetico delle fasi giocate è realmente molto blando. La **risoluzione** è bassa e il movimento dello schermo (lo **scrolling**) lascia molto a desiderare; peraltro quest'ultimo aspetto rovina un po' una feature del gioco, lo **sniper mode**, come viene specificato meglio all'interno di un box. Tuttavia non sarebbe un problema, se il sacrificio della risoluzione e della fluidità fosse servito a disegnare texture coloratissime, illuminate in tempo reale, perfette per disegnare paesaggi sterminati e dotati di ricchi particolari. Purtroppo non è così: le **aree di gioco** sono spoglie e prive di particolari, e non riescono a sembrare quello che sono, nel senso che non riproducono bene le locazioni in cui si svolge l'azione.

DREW BARRYMOORE, PAOLA BARALE, WHITNEY HOUSTON

Passiamo a parlare della grafica delle fasi non interattive, cioè dei FMV. Sviluppare le sequenze in FMV deve aver prosciugato le risorse di N-Space: infatti, i **filmati** presenti nel gioco sono bellissimi, realizzati con cura estetica (le ragazze sono davvero bellissime!) e perizia tecnica. Se solo tanta bravura fosse stata impiegata, anche solo in parte, per la realizzazione delle fasi di gioco, avremmo avuto un capolavoro! Beh, non ci resta che aspettare **Danger Girl** su PlayStation 2... La sezione audio è semplice e funzionale, fatta di effetti che commentano quanto succede 'sul campo'; mancano le musiche durante il gioco, per

LARA, NON SEI NESSUNO!

Ho giocato **Tomb Raider Chronicles** insieme a Giovanni l'esploratore anarchico; durante le inquadrature che mostravano Lara in primo piano, l'amico esprimeva il disappunto per una cosa che giurava fosse evidente e che aveva preso come un affronto: le poppe di Lara hanno subito uno sporco lavoro di riduzione. Solo con gioia e solo a braccia aperte il popolo dei videogiochi arrapati può accogliere l'arrivo delle tre bonacce di questo gioco. Questo box ha lo scopo di mostrare un bello spettacolo, ma anche di rassicurarvi: per un seno che perde di volume, subito ne arriva un altro pieno da scoppiare.



▲ Ecco a voi lo spettacolo: il gioco non lesina immagini e FMV che mettono in mostra il tettame delle ragazze. Per la gioia dei nostri occhi!!



SNIPER MODE, CI HAI ROTTO

All'inizio della recensione ho parlato della moltitudine di azioni che le tre zampattoni avrebbero potuto eseguire; se siete stati attenti avete letto 'mirare', e se avete usato il cervello, prontamente ne avrete dedotto che nel gioco ci sarebbe stata una **modalità sniper**, con un mirino per sparare. Come al solito si tratta di una feature intrigante, che aggiunge una sana e divertente sotto-fase di gioco. Purtroppo la rigidità del motore grafico rende scomodo l'utilizzo del mirino, che altrimenti sarebbe importante, anche grazie all'immediatezza della implementazione (basta premere un tasto per far apparire il mirino e poter subito sparare). Invece, quando il puntatore appare sullo schermo mirare diventa abbastanza ostico per colpa della grafica del gioco. Ovviamente, uno utilizza il mirino quando un bersaglio è lontano; per colpa della risoluzione decisamente bassa, quando un bersaglio è lontano i pixel che lo disegnano sono pochi e quindi diventa abbastanza indistinguibile. Inoltre, dal momento che la fluidità con cui si muove lo schermo è blanda, gli spostamenti del mirino avvengono a scatti e, essendo il bersaglio abbastanza piccolo, si corre spesso il rischio di perderlo bene... E nel frattempo voi vi siete presi un sacco di pallottole. Uhm...



▲ L'ormai classica modalità sniper non soddisfa affatto per colpa della grafica granulosa e poco fluida. Per centrare il bersaglio che vedete, dovete essere davvero fortunati: è piccolo, e se vi spostate per inquadrarlo meglio la poca fluidità probabilmente ve lo farà proprio perdere. La soluzione migliore è di correrli incontro zigzagando e sparare all'impazzata.



▲ Il radar in alto a destra, a sinistra l'energia vitale rimasta; e in basso, l'arma che impugniamo e l'eventuale accessorio che possiamo utilizzare. Una interfaccia semplice ma a cui non manca niente.



fortuna... dal momento che avrebbero guastato tutta l'atmosfera.

LIV TYLER, ALESSIA MARCUZZI, ANNA KOURNIKOVA

Mi premeva molto questo spazio per parlarvi di due aspetti che ritengo fondamentali in ogni gioco che si rispetti: la **longevità** e l'**originalità**. Per quanto riguarda la prima, va detto che la difficoltà è settata in modo molto buono: avanzare non è né troppo facile e banale, né troppo difficile e deprimente. Si procede, stimolati dal vedere il

prossimo livello, perché si è catturati dalla trama, o semplicemente dalla curiosità.

A me, personalmente, **Danger Girl** ha fatto venire molta voglia di giocare e ci ho perso parecchio tempo per la fase di test. L'altro aspetto, dell'originalità, necessita di alcune specifiche. Pochi giochi possono davvero dirsi originali, ma purtroppo sono pochi pure quelli in cui questo parametro si fa desiderare quanto in questo gioco... Ebbene, l'unica originalità di **Danger Girl** sta nel proporre una serie di elementi già visti, creando qualcosa di unico ma che, di elementi originali, francamente non ne ha nemmeno uno...



▲ Con una tutina nera attillata in perfetto stile 'occhi di gatto' ci introduciamo nella base nemica. Il condotto per l'aria ci serve per... non ve lo dico. Ma vi dò un'indicazione: la bomboletta di gas che teniamo nella mano...

CHRISTIANE FILANGERI, CRISTINA QUARANTA, AFEF

Giunti alla conclusione, posso dirvi quello che avete capito benissimo, perché ve l'ho ampiamente e diffusamente espresso nel corso della recensione. **Danger Girl** è bello, e nemmeno poco. Alla fine vi aggiungo che comunque **Syphon Filter** è il migliore di tutti i giochi del genere, il paradigma del genere, e tale rimane. Ma **Danger Girl** ha molte frecce al suo arco: azione, FMV, varietà... un gioco da provare, almeno, potrebbe conquistarvi. Dategli un'occhiata, se potete. A dir poco, per le tre sberlone.



CHAMPIONS LEAGUE®

Stagione 2000/2001

Il Torneo più famoso. Le migliori squadre del Mondo.
L'Unico Gioco Ufficiale.



- Tutte le squadre del torneo di quest'anno, più tutti i clubs finalisti dal 1960 ad oggi
- Nuove modalità di gioco con 12 competizioni completamente nuove
- Crea il tuo 'Dream Team' personalizzato selezionando i giocatori tra tutti quelli presenti nel gioco
- Nuove animazioni realizzate con la tecnica del 'Motion Capture'
- Intelligenza artificiale elevata che comporta l'innalzamento del realismo nei livelli di gioco
- Possibilità di variare un enorme numero di parametri. Giocherai nel modo che vorrai TU!



www.take2games.com



www.cidiverte.it



JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999

Le "PlayStation" sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Gli nomi, immagini e nomi di club calcistici, logo, nomi di stadi e sono proprietà delle rispettive organizzazioni. UEFA non assume nessuna responsabilità per ogni riproduzione non autorizzata eseguita da terze parti. Tutti i loghi UEFA e "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" sono marchi registrati. La riproduzione di qualsiasi logo può avvenire solo previo consenso della UEFA stessa. La riproduzione non autorizzata, anche se parziale, di questo prodotto o di qualsiasi logo o immagine soggetta a copyright verranno perseguite legalmente. Pubblicato da Take 2 Interactive Limited. Sviluppato da Silicon Dreams Studio Ltd.

Medal Of Honor Underground

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

A favore

- Audio da Oscar
- Storia intrigante
- Molto preciso nei colpi

Contro

- Grafica scadente
- Caricamenti lunghi
- In generale, sembra peggiorato rispetto al primo Medal Of Honor



Planet Voto

65

Puntuale come Babbo Natale, Medal Of Honor torna a marciare sugli scaffali. Underground è il prequel di quello che vi è capitato nei panni di Patterson, un anno fa. Ma di buono è rimasto solo l'audio...



Il 10 maggio del 1940 quando il gioco ha inizio. Seguiamo le avventure di **Manon**, l'affascinante membro della resistenza francese che in **Medal Of Honor** ha fatto da agente di collegamento per **Patterson**, il protagonista da voi impersonato. Questa storia è precedente a quegli eventi e racconta di come **Vichy**, cittadina francese, cerchi di organizzare la propria resistenza all'invasione nazista. Il fatto che il protagonista di uno sparatutto sia una donna non è casuale; nel filmato dei credits ci sono infatti stralci di interviste alle eroine sopravvissute di quel tragico periodo, un doveroso omaggio alle donne che hanno combattuto e che per questo non hanno avuto riconoscimenti ufficiali.

MA NON BASTA LA MUSICA...

Il sottotitolo **Underground** sembra voler dare al gioco l'idea di claustrofobia e di oscura umidità che aleggiava in quel periodo nei cunicoli e nelle catacombe che la Resistenza utilizzava come rifugio; atmosfera, questa, sottolineata da un commento sonoro assolutamente al di sopra di ogni giudizio. Il primo **Medal Of Honor** è stato celebrato per la sua ottima colonna sonora, suonata da un'orchestra di oltre **settanta** elementi che hanno eseguito brani originali scritti per l'occasione. Tracce di musica classica, epica, assolutamente adatte a un film di guerra, che hanno contribuito al successo di quel gioco. Purtroppo, nonostante il commento sonoro di **Underground** sembri addirittura migliore, il gioco non fa altrettanto. Anzi...

UN FASTIDIOSO INTOPPO

Underground è uno sparatutto in soggettiva: questo significa che sullo schermo vedrete in



▲ **La spia del deserto. Sembra uscita da Casablanca! Quello di Humphrey Bogart, non la clinica...**

primo piano l'arma che state impugnando e il **paesaggio** che scorre verso di voi. Il problema sta proprio nella dimensione dell'arma e nel rapporto dimensionale che questa ha in primis con lo schermo e in seguito con il resto del paesaggio sullo sfondo. È troppo grande! Questa sproporzione causa due problemi: il primo è che una buona porzione di schermo risulta coperta dall'arma stessa, in particolare quando l'arma è di dimensioni piuttosto grosse come una bomba molotov o un mitragliatore. Il secondo problema affligge lo **scrolling** del paesaggio: non direi che è troppo veloce; piuttosto il rapporto frame/arma crea una spiacevole sensazione che rende il gioco assai 'pesante'. Questo porta a una drastica diminuzione della durata di una singola sessione di gioco. Come se non bastasse, la grafica generale è terrificante: pixel grossi come mal di testa da domenica mattina, interi pezzi di scenario che spariscono o che vi fanno passare attraverso come fosse ectoplasmi... Non ci siamo proprio: sembra che rispetto al primo **Medal Of Honor** si sia fatto un passo indietro!

ARTIFICIALE DI SICURO, INTELLIGENTE PROPRIO NO!

Questa sensazione è confermata da altri due fattori. Il primo è l'**Intelligenza Artificiale**: potrete vedere i soldati che si nascondono dietro i muri, ma ci potete rimettere l'orologio con i loro ritmi di fuoco/copertura! "Ora non c'è, ma conto fino a tre e poi tira di nuovo fuori la testa... Uno, due, tre... BANG! Colpito al volo!". Non è proprio quello che ci si aspettava da un gioco che in passato ci ha fatto vedere soldati che si buttavano sulle bombe a mano per salvare i compagni intorno a loro! Altri comportamenti di varia natura confermano l'ipotesi che, almeno nelle fasi iniziali, l'Intelligenza Artificiale non sia così progredita come speravamo: soldati che aspettano una vita prima di sparare, altri che si avvicinano senza colpo ferire, ed entrambe le categorie offrono bersagli facilissimi! Alcuni che sembrano dotati della vista di Superman e riescono a vedervi nel buio a cento metri di distanza, altri che gli passate sotto e loro niente... Un allegro festival dell'Artificial Stupidity!

SCARSO MA PRECISO

Il secondo motivo che induce a pensare a un peggioramento generale è la qualità delle **animazioni**, sempre buone ma sensibilmente meno precise di quelle dello scorso anno. Era una gioia poter vedere i soldati che si accasciavano (tanto erano nazisti!), ed era ancor più piacevole vedere come cadevano a seconda della provenienza dello sparo. In **Underground** sembra invece che solo i primi **due colpi** sortiscano effetto, mentre gli altri infliggono danno senza spostare il malcapitato di un millimetro. Certo, si tratta di casi isolati e di qualcosa che si percepisce solo se uno presta la dovuta attenzione, ma è proprio perché siamo stati abituati bene un anno fa che non ci spieghiamo come **Underground** si perda in queste cose...

Questo ci porta però a parlare di un grandissimo pregio di **Medal Of Honor**: la **precisione**. Sembra che la grafica, e tutto ciò che è superficiale, sia stato sacrificato in favore di calcoli millimetrici sui colpi sparati e sulle zone colpite. Se mirate alla **testa**, uccidetelo. Se ha l'elmetto, glielo portate via e poi sparate alla testa. Se colpite alla **spalla**, il nemico porterà l'altra mano sul punto colpito, rimanendo vulnerabile per qualche secondo. Se colpite al volo uno con la mitragliatrice, nell'agonia scaricherà tutti i colpi in una raffica incontrollata verso l'alto. La precisione di



▲ **L'intelligenza Artificiale dovrebbe fare in modo che i nemici attacchino in gruppo e da direzioni diverse. Purtroppo non è così...**

GUERRIERI!... GIOCHIAMO A FARE LA GUERRA?



MANON
È la protagonista del gioco e fa parte della Resistenza Francese.



JAQUES
Il fratello di Manon. Nella prima missione, si devono incontrare in segreto.



MAQUIS
Membri della Resistenza, offriranno aiuto a Manon in più di un'occasione.



NEMICI
I soldati della Wehrmacht, i vostri nemici più comuni.



SPIE
L'aspetto esotico nasconde dei soldati pronti a fornire informazioni sui vostri movimenti.



ARCHEOLOGO
Cercano nel passato un modo per conquistare il futuro. Al soldo nazista.

PROVA PLANET

Non è escluso che abbiate a che fare con bestioni come questo. E di certo vi servirà ben più di un mitragliatore per uscirne vivi!



questo sistema è testimoniata dal **debriefing**, uno schema riepilogativo sul vostro operato: il numero di colpi sparati, i colpi andati a segno e il numero di quelli andati a vuoto. Il numero di volte che avete colpito le diverse parti del corpo avversario e una divertente **statistica** sulle zone del corpo del nemico che più vi piace prendere di mira. La precisione dei **calcoli balistici** ricorda, in un contesto completamente diverso, quella di **Hogs Of War**. Ne approfitto per consigliarvi di comperarlo assolutamente: è attualmente il titolo con cui gioco di più nonostante abbia la PS2 e giorno dopo giorno mi convinco che sono pochissimi i giochi per PlayStation intelligenti come quello.

ARMI, ARMI, ARMI

Cambiano i tempi, cambiano i personaggi, cambiano le armi. Le repliche degli ordigni bellici sono sempre fedeli, nella misura in cui può permetterlo la risoluzione grafica; quello che convince sono i **suoni**, assolutamente riconoscibili se uno ha avuto l'occasione di sentirli tuonare una volta. Nel caso non fosse così, imparerete presto che rumore fa uno **STEN** mentre svuota il caricatore! Tra le altre armi ci sono da segnalare le **bombe molotov**, la cui precisione di lancio è subordinata alla quantità di alzo che imprimerete sull'apposito stick analogico, tutto con la massima precisione fisico/balistica di cui si parlava. Poi ci sono la pistola automatica **Walther**, il già citato mitragliatore **STEN** (quello classico col caricatore che esce di lato), una fantastica **pistola/balestra** e... una **macchina fotografica**! Ricordate

nel primo Medal Of Honor quando, sulla nave, vi siete intrufolati con documenti falsi che dovevate mostrare a ogni superiore? Ecco, in **Underground** sarete travestiti da **giornalisti**: impegnati in una missione in incognito, vi aggirerete per un sito archeologico muniti di macchina fotografica. I soldati nemici si metteranno in posa e voi scatterete, lasciandoli beare nella loro ignoranza mentre tramate alle loro spalle. Qualche piccolo sprazzo di allegria in un gioco dove non c'è nulla da ridere...

NON PERDIAMO IL CONTROLLO...

Per finire, un grave problema che affligge tutti gli sparatutto su console: il **sistema di controllo**. **Medal Of Honor Underground** si distingue per le numerose configurazioni disponibili, tra le quali troverete sicuramente quella più adatta a voi. Non sarà cosa facile, visto che serve utilizzare tutti i tasti del controller, compresi **L3/R3** (si premono gli stick analogici). Sfortunatamente, non esiste un livello di training dove testare la configurazione migliore; dovrete iniziare a giocare e cercare di abituarvi a quella che, a prima vista, vi è sembrata la migliore. Il mio consiglio è quello di impostare il **controller** esattamente come avete fatto in Medal Of Honor. Se non ve lo ricordate, andate a dare un'occhiata ai dati salvati o riprendete in mano il numero di Planet PlayStation del gennaio 2000.



▲ L'atmosfera è scura e oppressiva: si combatte nelle catacombe e nei tunnel. Purtroppo la grafica non rende...

PARLEVU' FRANSE?

Qui a Planet PlayStation siamo convinti che sapere le lingue sia una cosa fondamentale. Altrimenti, come faremmo per broccolare tutte le standiste che ci sono alle fiere dei videogiochi?? E non è che parlano solo inglese... Ecco un breve prontuario di frasi fatte che vi potrebbero tornare utili. Non siamo del tutto convinti che siano quelle adatte ad approcciare una in un bar, comunque...

Italiano	Inglese	Tedesco	Francese
È un piacere conoscerti.	Nice to meet you.	Freut mich, Sie kennen zu lernen.	C'est un plaisir de faire votre connaissance.
Parli tedesco?	Do you speak German?	Sprechen Sie Deutsch?	Vous parlez Allemand?
C'è qualcosa che non va!	Something's not right!	Irgendwas stimmt hier nicht!	Il y a quelque chose qui cloche!
Una mossa e sparo!	Move and I'll shoot!	Eine Bewegung, und ich schiebe!	Un seul geste et je tire!
Cosa ci fa una ragazza bella come te in un posto come questo?	Why are you here?	Warum sind Sie hier?	Pourquoi etes-vous ici?

Sheep



DI **CHRISTIAN PETTINI**

- A favore**
- Molto originale
 - Sani momenti di divertimento stupido
 - In due vi sentirete proprio dei pastori...
- Contro**
- Sostanza audiovisiva singolarmente elementare
 - 'Guidare' il gregge non è intuitivo e potrebbe farvi partire la pazienza



Planet Voto

86

Cos'è mai questo Sheep? Cooosa? Un gioco in cui bisogna salvare un gregge di pecore? Uhm... Beh, a essere proprio sinceri, il titolo ideale per i pastori sardi regala momenti di divertimento puro, grazie a un gameplay semplice e spensierato e a un bel po' di sana demenza...



eh, insomma: se lo scorso numero abbiamo proposto Duke Nukem che doveva salvare le donne, questo mese abbiamo **Sheep** in cui è necessario cimentarsi nel salvataggio di un altro gregge ma... un gregge di pecore! Il gioco di ruolo del sardo si presenta ai nastri di partenza con un look 2D abbastanza terrificante, ma ha dalla sua un'idea e una giocabilità che possono farvi rivalutare il prodotto e far dimenticare ai vostri occhi il trauma subito.



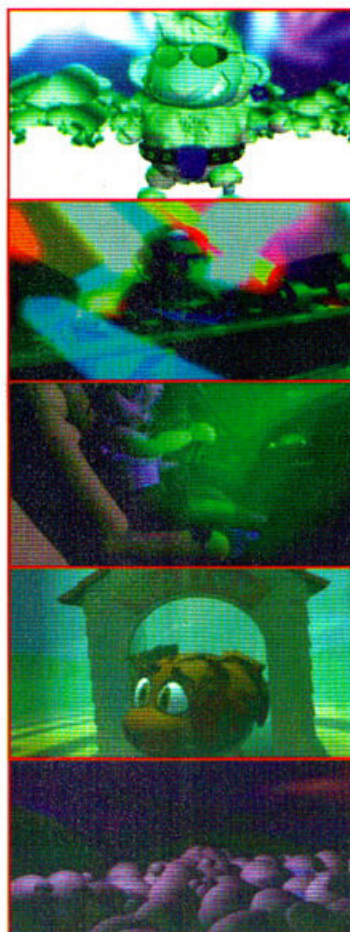
▲ Ecco le vostre pecore. Tiratele fuori dal recinto e cominciate a spingerle una per una. Forza! Il tempo sta correndo!!



EGLI È IN VERITÀ IL PASTORE DEI FIGLI SMARRITI...

La sezione di **allenamento** è molto completa; vi permette di selezionare il personaggio, la pecora (sigh...) e l'area in cui allenarsi. Tenete presente che il gioco è semplice - e pure divertente - ma, a meno che

non siate dei veri pastori, non è intuitivo. Quindi sfruttate questa feature e allenatevi prima di iniziare una partita per coltivare qualche ragionevole speranza di successo.



▲ La demenza... ehm la sequenza di apertura: un gregge di pecore, il cane scemo che le dovrebbe guardare, uno dei personaggi che potremo controllare (e che avrà il compito di recuperare gli animali), un DJ che si preoccupa di animare il gregge e un pecorone perverso e cattivo. Se vi sembra il caso, bene! Ci divertiremo un sacco, insieme!!

UN'IDEA, PER UNA VOLTA, DAVVERO ORIGINALE

Premetto che questo gioco è pervaso da una vena idiota che farà storcere il naso a tutti coloro che alla PlayStation chiedono solo **Gran Turismo**, **ISS Pro Evolution**, **Metal Gear Solid** o **Tekken**; probabilmente incontrerò anche la disapprovazione dei miei colleghi, che sono (o almeno sembrano) un filino meno amanti di me dei giochi imbecilli; sì, perché in fondo, a parlar chiaro, questo è un gioco imbecille. Finita la premessa. Allora, **Sheep** si apre con una sequenza (demenziale) in cui vi sarà

È UNA QUESTIONE DI LANA CAPRINA...

Nel gioco riveste una funzione molto importante la scelta del **personaggio** e della... **pecora** che comporrà il gregge che dobbiamo salvare. Sentite, io in realtà mi sento proprio stupido a parlare di pecore che sono dotate di



caratteristiche che le rendono differenti fra loro nonostante questo si traduca in contenuti ludici, che in effetti mi riguardano. Ebbene, in verità vi dico che ci sono alcune pecore più stupide, altre più veloci ecc. Ma sinceramente, di descrivermi le caratteristiche di ogni razza proprio non mi va, perciò sappiate che i diversi tipi di pecore differiscono fra loro e che con queste **caratteristiche** voi dovete fare i conti. Ma per il dettaglio di quelle che sono le diversità, beh io qui mi rifiuto di aiutarvi: dovete vedervela da soli!!

chiaro quello che è il vostro scopo: dovete salvare le pecore! Questo compito ricorda un po' quello di un altro gioco cui in effetti il gameplay si richiama. Sto parlando di **Lemmings**, un vecchio titolo **Psygnosis** che è pure comparso, nella sua incarnazione 3D, sulla PlayStation.

MA CHE, UNO SE STA A STUPIDI' ALLE COSE

Lo scopo del gioco è davvero molto semplice: si tratta di indirizzare il gregge di pecore verso la salvezza prima di affrontare il livello successivo. Come in **Lemmings**, le pecore prima di arrivare a destinazione devono superare diversi ostacoli. Per farmi capire, vi cito solo il primo: c'è un muro da abbattere e per tirarlo giù dovete prima 'armare' il gregge facendolo passare attraverso una particolare stanza dalla quale uscirà armato e in grado di far fuori l'ostacolo. Ma mentre in **Lemmings** voi utilizzavate uno del lungo esercito dei lemming, qui siete un pastore che indirizza il proprio gregge verso la salvezza; il controllo è molto più arcade. Se proprio devo indicarvi qualcosa che concettualmente si avvicini a questo prodotto, mi viene in mente un giochino (imbecille pure quello) che recensii lo scorso anno, quel **Rat Attack** che tanto mi piacque. Ecco: la logica dei due titoli è molto vicina.



▲ *Spostatevi in diagonale Su/Destra per spingere in modo uniforme il gregge. A ben pensare, il meccanismo di spostamento delle pecore crea un enigma di tipo arcade. Che Sheep sia un puzzle game?*

E ACCATTATEVILLO, QUESTO GIOCHETTO!!!!!!!

La **giocabilità** è molto buona, il pastore si muove sempre con precisione all'interno dell'area di gioco, avvantaggiandosi in questo dalla natura bidimensionale della grafica. Purtroppo è il **gregge** che, per andare dove lo dovete mandare, almeno inizialmente vi farà svalvolare e anche in seguito, quando avrete preso una certa dimestichezza, non risponderà sempre ed esattamente come volete voi. Il gameplay è sicuramente originale e intrigante, ma può non piacere e soprattutto può non interessare alla lunga distanza. In due, con un amico che collabora nella gestione del gregge, il divertimento aumenta considerevolmente: due pastori che 'fanno gioco di squadra' costituisce una formula ludica originale e innovativa nel settore delle esperienze **multiplayer cooperative**. Soprattutto, sarà fonte di matte risate per via della demenza di molte situazioni derivanti per lo più dal comportamento stupido (ma divertente) del gregge. Il mio consiglio è sicuramente di dare un'occhiata a questo **Sheep**; se il comparto cosmetico sicuramente vi lascerà l'amaro in bocca, l'idea e la giocabilità potrebbero regalarvi più di qualche momento di divertimento.



▲ *Spesso, soprattutto all'inizio, alcuni semplici messaggi vi consentiranno di capire quali sono i comandi che potete fare e quali sono i tasti che li comandano. Leggete con attenzione ed eseguite con prontezza.*

UN ASPETTO AUDIOVISIVO DAVVERO INSPIEGABILE E INGIUSTIFICABILE

La **grafica** è davvero triste; non sono il tipo che scherza, ma mai come in questa circostanza non potrei nemmeno se lo volessi: gli occhi per guardare ce li avete tutti e le immagini che corredano l'articolo le potete vedere benissimo da soli. Purtroppo non mentono. Il gioco è in **due dimensioni** e gli sprite sono poco definiti. L'**area di gioco** si distingue bene, gli ostacoli e tutti gli altri elementi che la compongono sono sempre ben riconoscibili. Purtroppo non si va assolutamente oltre una sufficiente funzionalità, che ludicamente va benissimo, ma dal punto di vista della cosmetica lascia MOLTO a desiderare. L'**audio** è leggermente migliore, perché i belati delle pecore (le pecore belano? Sì, mi pare sia giusto) è fatto bene e a me piace.



▲ *Io ve l'ho detto che la demenza regna sovrana. Titanic rifatto con le pecore è assolutamente esilarante. Tutta la realizzazione è pervasa da un umorismo distorto; comunque, non è questo il gioco che preferirete a Hogs of War, e per Pepsiman non è ancora il momento della pensione.*

UN PO' LEMMINGS, UN PO'... SHEEP!

Vi ho detto che nel gioco dovete guidare il gregge di pecore. È necessario fare un po' di pratica e il gioco vi offre questa possibilità, come vi dico da qualche altra parte in una di queste due pagine. Per direzionare il gregge e mandarlo dove volete voi, dovete costringerlo. E tenete presente pure che gli insulti che lancerete in direzione della televisione per via dei vostri insuccessi non vi serviranno che per sfogarvi: quelle bastarde pecore sembrano del tutto insensibili ai peggiori insulti che siamo in grado di



trovare per loro... Per 'spingere' le pecore non dobbiamo fare nient'altro che posizionarci strategicamente e avanzare, andando nella direzione in cui vorremmo che loro andassero e 'riprendendole' se deviano, mettendoci nella direzione verso cui, sbagliando, si dirigono. Non è molto semplice da spiegare e in realtà, specie con le pecore più stupide, non è nemmeno semplice da fare; ma considerate che, se voi vi fermate, si fermano pure loro a mangiare: sono più affamate di me, incredibili dictu! Perciò, il modo migliore per capire come si comportano è quello di avvicinarsi, fare un piccolo spostamento per provocare una loro reazione e vedere proprio come reagiscono.



▲ *La scelta del personaggio. Non è di importanza vitale, ma è comunque una decisione che vi impegnerà. Vabbè, lasciate perdere...*



Chicken Run

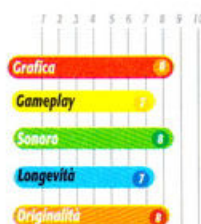


Planet Voto

76

DI CHRISTIAN PETTINI

- A favore**
- Divertente
 - Semplice e rilassante
 - Tutto in italiano, in un buon italiano
- Contro**
- Un gioco senza troppi perché
 - Dedicato soprattutto all'infanzia



Arriva la trasposizione digitale del film Galline in fuga. È un ottimo gioco, divertente e originale, che ci vede impegnati a risolvere brevi mini-avventure per salvare le simpatiche galline nostre amiche.



Il nuovo cartone animato della **Dreamworks** è, come anche i meno pronti potevano pronosticare, diventato un videogame. A svilupparlo non è direttamente la Dreamworks, che pure in passato aveva dato prova delle sue capacità in ambito videoludico confermando l'equivalente abilità di confezionare film d'animazione e di programmare giochi. È stata la **Eidos** ad assicurarsi l'esclusiva per lo sviluppo e la distribuzione del prodotto, e la grande casa europea del videogiochi ha affidato lo sviluppo del tie-in ufficiale a uno sconosciuto gruppo di programmatori, i **Blitz Games**.



▲ Il radar è lo strumento che entra in funzione ogni volta che vi trovate in una zona in cui ci sono dei nemici. Anche questo ricorda *Metal Gear Solid*, dal momento che vi illustra il campo visivo dei nemici dai quali dovete fuggire.

RAZZOLERANNO NEL SALOTTO?

La presentazione del gioco ricorda quello che è lo scopo: la fuga delle galline rapite! Un po' come ne *La carica dei 101*, ci sono degli animali in fuga. Un piccolo pensiero demente: per *La carica dei 101* è scoppiata la mania dei cani dalmata e ogni bambino ne voleva uno. Ora, se scoppia la mania per *Galline in fuga* i ragazzini vorranno una gallina da tenere dentro casa come animale domestico? Beh, le uova fresche saranno assicurate, ma la prospettiva mi sembra agghiacciante... Boiate a parte, parlavamo della



▲ Il pad è utilizzato in ogni sua parte; a momenti vi chiedevano pure di impugnare il cavo e scuoterlo quando era necessario sfuggire dai nemici! Mi sembra un po' esagerato ma, in effetti, nel gioco le azioni che si possono compiere sono proprio tante!

introduzione. Il filmato ci ricorda il campo di concentramento nel quale sono rinchiuso le galline; il nostro primo compito è quello di portarle via. Per farlo, dobbiamo svolgere alcuni compiti. Il gioco si articola in piccole missioni che si susseguono. Questo modo di suddividere l'azione rende lo svolgimento poco lineare, ma insieme scandisce meglio tutti i piccoli passi fatti dall'utente, che è un bene.

E L'UCCELLO SI TRASFORMA IN UNA COLOMBA...

Il gioco apre con una serie di opzioni davvero molto completa: ci è offerta una gran quantità di opzioni dal menu



UNA TECNICA NOTEVOLE CI... ILLUMINA IL CAMMINO

Mi riservo un box per specificare un aspetto della tecnica estetica che mi ha colpito. Ribadisco con fermezza la bontà del comparto estetico, ma tengo a farvi notare la bellezza degli effetti di illuminazione i quali, oltre a dare una luminosità molto gradevole alle locazioni, proiettano ombre coerenti per intensità e posizione; guardate l'immagine e ve ne renderete conto!



di avvio, che è 'chiuso' dentro un **pollaio**. Appena decidiamo di iniziare un gioco, ci ritroviamo con la nostra prima missione: trovare due attrezzi affilati per costruire delle **cesoie** con cui tagliare il recinto e fuggire. **Galline in fuga** è un'avventura arcade, poco avventura e molto arcade... per il fatto che la natura adventure si concretizza semplicemente nel modo di presentarsi delle missioni, nell'inventario, nella mappa e nella ricchezza delle azioni disponibili.



▲ L'azione è sempre interessante e varia. La grafica la vedete da voi: ottime texture, grande dettaglio. E in movimento non fa una piega. Ottimo lavoro!

CARTOON SOLIDO E 3D

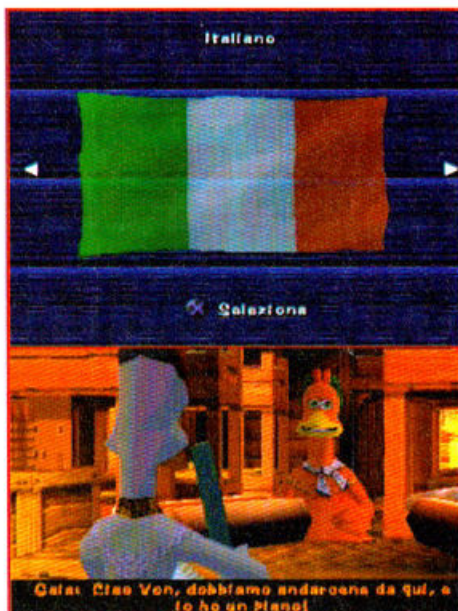
La **grafica** con cui si presenta questo prodotto è molto ma molto degna: la risoluzione è convincente, soprattutto le texture sono molto ben definite e non si presenta quasi mai quel fastidioso fenomeno di 'spixellamento' quando la telecamera si avvicina troppo a qualche elemento del paesaggio. No: l'impiallicciatura che ricopre tutti gli elementi poligonali rimane sempre nitida e definita. Inoltre, il **paesaggio** circostante è sempre solido e per giunta è anche ricco di elementi tridimensionali, che contribuiscono a renderlo più bello e verosimile. Va insomma dato atto che esteticamente si è ben reso il **look cartoon**; d'altronde, è proprio da un cartoon che il gioco è tratto. Quindi il merito è doppio. E proprio grazie alla scelta dei colori, alla loro luminosità e brillantezza che il gioco rende in pieno l'aspetto del cartone animato. La telecamera si muove in modo preciso, l'azione è inquadrata sostanzialmente dall'alto, tranne in alcune circostanze.

AVETE MAI VISTO UNA GALLINA ESPRESSIVA?

L'**audio** svolge il suo compito con professionalità e con eleganza. Con professionalità, perché



▲ Uno dei sottogiochi elementari. Si vede da queste piccole cose la natura del prodotto, che è dedicato all'infanzia o semplicemente a chi ama i giochi semplici.



▲ Non manca la nostra lingua. Eccome! La traduzione in italiano è ottima, la parte scritta sul video è resa con efficacia, la sezione audio è eccezionale perché può vantare l'apporto professionale dei doppiatori del film.

chiarisce bene al giocatore quello che sta succedendo e quello che deve essere fatto. Con eleganza, perché i **dialoghi** sono di grande qualità. Eh, sì: il gioco sfrutta gli stessi doppiatori del film, che sanno fare bene il loro lavoro dando alle voci delle galline una notevole espressività. Molte volte la recitazione è migliore di quella sottotitolata sullo schermo! Le musiche che commentano il gioco e gli effetti sonori si attestano su buoni livelli, risultando sempre adeguati e di soddisfacente qualità.

DIVERTIMENTO ONESTO, LIVELLO DI DIFFICOLTÀ UN PO' BASSO

La **giocabilità** è onesta; le azioni che dobbiamo fare sono molte e il pad è sfruttato nella sua interezza. La risposta ai comandi è molto buona e si riesce a controllare il gioco con efficacia e prontezza. La dinamica dell'azione è abbastanza originale, dal momento che, come si diceva, lo svolgimento prevede una serie di azioni arcade strutturate in modo molto puntuale. Il gioco non crea alcuna difficoltà, e il suo svolgimento è lineare e scorre via senza particolari intoppi. Insomma, si tratta di un buon prodotto, che ha indubbie qualità tecniche e un'offerta ludica particolare, certamente indirizzata verso i più giovani. Dategli un'occhiata se vi piace il genere.

METAL GEAR CHICKEN

Durante alcune fasi, quando si è in una locazione in cui ci sono alcuni nemici, è possibile appiattirsi contro il muro per non esser visti e sfuggire alla vista dei pericolosi avversari; non scordiamo che le galline non hanno il porto d'armi! Il **radar** che compare ci mostra la nostra direzione, ma anche la posizione dei nemici e il loro campo visivo. Se questo già vi puzza di Metal Gear Solid, vi verrà un brivido lungo la schiena osservando l'immagine in cui la **telecamera**, non appena il pennuto si mette dietro a un muro, si abbassa, ruota e mostra quello che avviene alle spalle...



Direi quasi che c'è una fase **stealth**, insomma. Certo, il fascino di Solid Snake che si infila è assolutamente lontano dalla puzza delle galline in fuga, ma in effetti lo svolgimento delle due azioni è **DRAMMATICAMENTE** vicino. Questa feature è certo divertente, ma la sua utilità, per quella che è la dinamica del gioco, è perlomeno dubbia; e mi viene in mente che sia stata strutturata in questo modo per costituire coscientemente una citazione ironicamente riveduta e corretta. Certo, a me a questo punto scappa una piccola nota: manca un mirino e questa assenza, accertata ormai la presenza dello **stealth mode**, mi suona molto strana...



La Mummia

DI **CHRISTIAN PETTINI**

A favore

- Azione interessante
- Trama e atmosfera efficaci
- Giocabilità semplice e immediata

Contro

- Graficamente fastidioso
- Lento

Un film che ha avuto un grosso quanto immeritato successo diventa un gioco per PlayStation. Arriva sulla console con clamoroso ritardo, e il tanto tempo che i programmatori hanno impiegato non è servito loro per sviluppare un titolo imperdibile. Purtroppo.

▼ **Nell'azione, la raccolta di oggetti ricopre molta importanza. Non ho detto che sono importanti le fasi di ricerca: gli item non richiedono mai fasi di esplorazione accurati. Anche questo dimostra la natura arcade e semplice che i Rebellion hanno impostato.**



o non capisco la ragione per la quale i giochi dedicati ai film escano sovente a così grande distanza dalla data di comparsa nelle sale della pellicola cui si riferiscono... Se da una parte abbiamo avuto il primo gioco dedicato a **Star Wars: Episode I** prima di vedere il film, dall'altra ricordo il caso di **Warpath** (recentemente 'riesumato' in versione Value Series) che, sfruttando il marchio ufficiale di **Jurassic Park**, è uscito a tre - diciamo tre - anni di distanza dalla pellicola cui era riferito. Tre anni! Roba da matti: nella società dei consumi nella quale viviamo, che fagocita idee a velocità supersonica, tre anni sono troppi pure per un brand forte come quello dei dinosauri spielberghiani. E **La Mummia** segue un destino simile, perché il film è uscito quasi due anni fa. Mah...



▲ **Scusa amico, perché quando ti muovi allarghi le gambe in questo modo? Hai esagerato con il latte, questa mattina a colazione?**

DAL FILM AL GIOCO GIOCATO

Questo CD è fortemente ispirato alla pellicola cinematografica. Apre con alcuni spezzoni del film, la **trama** è ripresa in toto e, come è facile da immaginare per chi ha visto l'opera al cinema o in videocassetta oppure ne conosce la trama, vestiamo i panni dell'avventuriero **O'Connell**. Ciò non ci crea alcun sussulto perché, nonostante scimmiotti Clark Gable, ha meno fascino del triste uovo sodo che ieri sera ho cucinato e poi non ho avuto il coraggio di mangiare. In effetti mi ricordava O'Connell, e non ero in vena di cannibalismi. Il gioco replica la pellicola al punto che alcuni gesti che caratterizzano il protagonista del film sono replicati da animazioni del personaggio principale! La **sceneggiatura** fa da base al prodotto videoludico e sia i luoghi che i fatti si susseguono con ordine e precisione. Anche il look delle ambientazioni è ripreso dallo stile grafico di questo parto **Rebellion**.

UNA GRAFICA DELL'ALTRO MONDO... L'INFERNO, NON IL PARADISO, PURTROPPO...!!!

Visto che ho cominciato a parlare della **grafica**, analizzo subito questo importante aspetto. Dicevo che le texture e le strutture poligonali replicano bene gli ambienti del film. Ma questo, purtroppo, non c'entra nulla con la perizia tecnica. Il gioco, visivamente, è persino imbarazzante: l'**orizzonte** è occultato alla vista del giocatore perché clipa da morire. Il **fogging** nero che ricopre l'orizzonte richiama quello di un altro motore grafico affatto performante, quello sviluppato per due giochi Psygnosis: **Rascal** e **Kingsley Adventure**. Come quelli, anche **La Mummia** è un gioco con **visuale in terza persona**: la risoluzione, però, è accettabile e il dettaglio delle texture è buono. Questi elementi sono poi quelli che consentono una replica decente delle ambientazioni viste nella pellicola. I movimenti della **telecamera** sono un altro elemento che va bocciato con decisione: sono assolutamente e totalmente 'fuori di melone'. Spero di riuscire a catturare una sequenza che dimostri la fondatezza di questa mia posizione. Ogni volta che vi avvicinate a un muro o a un angolo, la telecamera impazzisce e con movimenti repentini assume pose strane. Si allontana e si avvicina di scatto, e, quando si

Planet Voto

75



LAST REVELATION

Last Revelation è, come ai più preparati di voi sarà già venuto in mente, il titolo della quarta avventura di **Lara Croft**, quella apparsa circa un anno fa. **Last Revelation** è un ottimo gioco che vi cito perché, con questo **La Mummia**, condivide l'ambientazione egizia. Però quello di Lara è un titolo di sicuro spessore, dotato di una dinamica di grande personalità e di una grafica notevole, unito a una longevità di alto livello. **Tomb IV** differisce da questo **La Mummia** per la **profondità** e la raffinatezza del gameplay, che ha in misura sicuramente maggiore, e per la cura generale. Il prodotto con Lara Croft è una avventura a tutti gli effetti, questo nostro mummia-game, invece, ha forti contaminazioni arcade.



▲ **Un inventario funzionale. Ne volevate un esempio? Eccone uno lampante! Un tasto per farlo comparire, uno scroll tenero tenero ed ecco fatto... Molto, molto buono!**

avvicina, arriva a superare il protagonista trasformando il gioco, per brevissimi istanti, in un arcade in prima persona! Le **animazioni** del protagonista richiamano quelle bislacche viste nel film; ma il gioco ci mette del suo. Il movimento del **camminare** è reso in modo singolarmente inefficace per non dire ridicolo: sembra che il protagonista abbia problemi di continenza, perché cammina sempre con le



▲ Ecco la sequenza incriminata: vi girate e la telecamera vi 'trapassa' il cranio. Sarebbe pure funzionale se non fosse proprio tanto da farvi venire un gran mal di capo.

gambe larghe e piegate. Forse non è da escludere che il motion capture sia stato eseguito su un attore che aveva problemi di questo tipo!

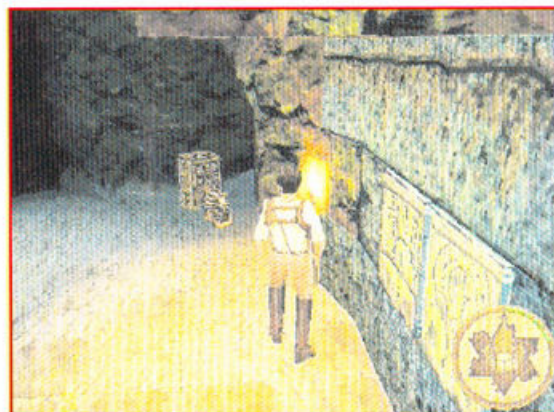
UN BUON 'GIOCO' NEL VERO SENSO DELLA PAROLA

La parte giocata risolveva, però, questo titolo. Il gioco, si diceva, è inquadrato con una visuale in terza persona. Richiama la maggior parte delle avventure arcade moderne, da **Medieval** a **Tomb Raider** a **Syphon Filter**. Ma questo **La Mummia** è più arcade-oriented. La gestione dell'**inventario** è praticamente riservata all'uso degli strumenti di offesa, e le fasi di **esplorazione** raramente offrono un movente esplorativo vero e proprio. La **giocabilità** è molto buona perché la risposta ai comandi è realmente pronta e precisa; questo permette al gameplay semplice di scorrere con fluidità.

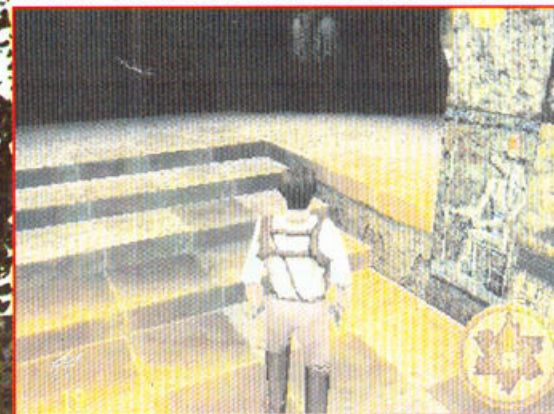
I comandi in realtà sono molti, il **pad** è utilizzato nella sua interezza. Ma le azioni veramente importanti sono solo due: il tasto per **saltare** e quello per **agire** (interagire o sparare, o usare), e questo motiva la mia affermazione circa la facilità del concept di gioco. Il livello di difficoltà non è esagerato.

Uno dei difetti di questo prodotto è che ingrana con molta lentezza; inizialmente vi sembrerà uno schifo e lo bollerete come 'tavanata galattica', ma procedendo ne scoprirete le piacevolezze. Ve lo dico per esperienza, perché l'ho giocato abbastanza a fondo per potervelo recensire; andando avanti e scoprendo nuove cose posso dirvi che il gioco fa il suo dovere di **arcade** semplice, senza troppe complicazioni.

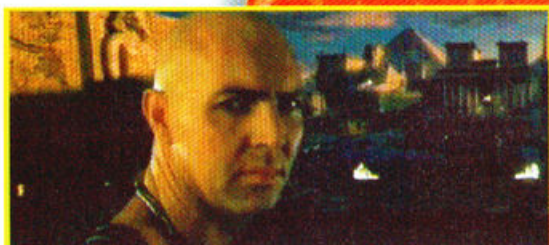
Si lascia giocare, insomma, mettendo in mostra alcune buone capacità di divertire e interessare.



▲ Gli effetti di illuminazione sono davvero molto buoni e convincenti. Avete a disposizione queste torce che, se spente, devono essere accese laddove c'è una fiamma. Poi, con il vostro bastone incendiato potete interagire con alcuni elementi ricordando un po' quanto avviene in un grande gioco, **Zelda** per il Nintendo.



▲ Le ambientazioni sono dettagliate e sempre ricche di fascino. L'Egitto antico è replicato con una buona efficacia per quanto riguarda lo stile grafico; certo quell'orizzonte così vicino e sempre sempre nero fa proprio orrore.



Dicevamo, il gioco è tratto da una pellicola cinematografica dal titolo omonimo. Il film racconta di un antico sacerdote, **Imhotep**, rivale in amore del faraone. Quest'ultimo, infastidito dalle due protuberanze che gli erano spuntate sul cranio, decretò per l'infedele una fine terribile: lo fece bendare (come una mummia) e, ancora vivo, lo chiuse in un sarcofago insieme a una scchiata di scarafaggi. Tremila anni dopo, la maledizione lanciata dal sacerdote **Imhotep** ritorna per colpa del rinvenimento del **Libro dei morti**, che viene incautamente aperto. Spetterà a un ex soldato ridicolo e a una coppia di archeologi falliti il compito di fermare **Imhotep** che sta tornando sulla Terra per consumare la propria vendetta. Il film fa ridere, perché cerca di unire un'avventura e un film comico, ma non ha la classe di **Indiana Jones**, scontentando così gli appassionati di entrambi i generi e risultando piacevole solo per il pubblico che può apprezzare **Mamma ho perso l'aereo**. L'unica parte davvero lodevole è quella girata nell'Egitto di tremila anni fa: il sacerdote ha molto carisma e io per tutto il film ho fatto il tifo per lui, mentre **Anck-Su-Namun**, l'amante del re, è una bonazza e quindi mi piace per definizione. Gli effetti speciali sono però molto belli, così come vincente è l'ambientazione.



ESCLUSIVO • VELOCE • GRATUITO



FAST ACCESS

GAME ARENA TI REGALA INTERNET!

*Da oggi giocare in Rete è più facile, più veloce,
più divertente e più sicuro.*

*Attraverso una connessione SPECIALE,
permette ai propri utenti di giocare in Rete
su server dedicati ad una velocità spaventosa,
come non si era mai visto prima!*

**La più completa area DOWNLOAD della Rete:
Demo, Video, Patch, Skin, Mappe, Screensaver
e tutto quello che vi serve per essere "up-to-date"!**

Final Fantasy tra passato e futuro



DI CHRISTIAN PETTINI

Questo specialone di dodici pagine parte ovviamente dalla recensione della versione occidentale del **nono capitolo** della saga. Però, dopo aver 'giocato' con l'ultimo episodio, non possiamo sottrarci al grato compito di rivisitare tutta la serie (fin dagli esordi su altre piattaforme) né possiamo evitare di parlare dell'intera offerta per PSX, del crossover nel mondo del cinema, del futuro della serie sulle altre console... Eh già, purtroppo questo **Final Fantasy IX** sarà l'ultimo a comparire sulla prima PlayStation. Dai FF a doppia cifra ci sposteremo sulla PlayStation 2... e quanto sappiamo è già sufficiente a farci venire l'acquolina in bocca... Ma soprattutto queste dodici pagine vogliono essere un omaggio a una delle saghe videoludiche più famose e prestigiose. I **Final Fantasy** di fatto si pongono nella storia del videogame allo stesso livello delle saghe di **Mario**, di **Sonic**, di **Street Fighter**. Senza ombra di dubbio, lo

spazio che ha storicamente avuto questa saga le permette di superare i vari **Tomb Raider** e **Tekken**, e questo avviene nonostante la serie **Square** non abbia potuto avvantaggiarsi della introduzione di una storia continua o di uno o più personaggi, ma basando tutto sul proprio nome. Questo perché mai, in nove puntate, la Square ha ripresentato fatti, locazioni o personaggi conosciuti nei capitoli precedenti; la saga è andata avanti, quindi, solo con la qualità del suo gameplay. Con questo Special, Planet PlayStation vuole celebrare una grande serie, che ha saputo regalare indimenticabili momenti e irraggiungibili emozioni alla grande schiera degli amanti dei giochi di ruolo e dei bei giochi in generale.

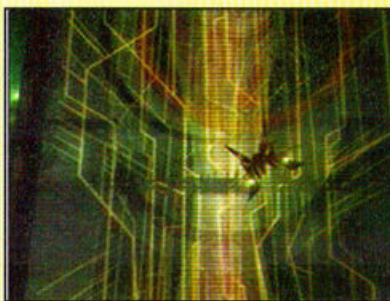
FINAL FANTASY: THE MOVIE

Quando Final Fantasy lasciò il Super Nintendo per arrivare su PlayStation, si assistette al più grande balzo che la serie potesse compiere. La tecnologia a trentadue bit consentiva una grafica poligonale, mentre la capienza del CD e le capacità della

console permettevano l'inserimento di una moltitudine di **filmati**, tutti di qualità superlativa. Le scene animate che introducevano i giochi e che intervallavano le fasi interattive hanno mostrato alla comunità targata Sony una capacità e una perizia unica; i gruppi di lavoro interni alla Square hanno dimostrato di essere davvero in grado di fare quello che vogliono, 'girando' scene maestose, orribili, epiche, commoventi... Per una serie che a livello di interfaccia grafica e di cosmetica in generale si pone così in alto, il traguardo



FINAL FANTASY VIII: ARRIVANO I GIORNALISTI



▲ L'ambientazione futuristica è questa: un palazzo che sembra arrivare dritto dalla Los Angeles di Deckard. Come "chi è Deckard"???? Sto parlando di Blade Runner. Ah, ragazzi, siete proprio incorreggibili...



▲ I personaggi poligonali si inseriscono in modo molto naturale nelle locazioni 2D. La forma antropomorfa, sebbene non abbia accontentato tutti, avvicina il gioco al gusto europeo.



▲ La maestosità di alcune scenografie fa davvero pensare a un film della Disney. O, perché no, della Square...



▲ Le sequenze in FMV sono disegnate con dovizia di particolari e non mancano mai di affascinare, né stancano mai. E il gioco ne è infarcito. Per la gioia dei vostri occhi!

In FFXIII farà la sua comparsa un personaggio strano e ambiguo: Pitone... ehm, **Laguna Loire**. Laguna è giornalista di professione e vive con partecipazione i fatti della guerra. La sua posizione, però, gli fa preferire di far valere la sua professione di giornalista e quindi lasciar combattere la sua penna. Anche se poi, negli scontri, picchia come un unno... Entrerà a un certo punto nella storia e la sua figura si manterrà sempre misteriosa. Sappiate solo che la fine vi riserva una sorpresa notevole, che riguarda Laguna...



▲ Le fasi di combattimento sono molto avvincenti. Il meccanismo dei combattimenti casuali stressa un po', in effetti. Ma guardate il lato buono: i numeri del party, combattendo molto, crescono, crescono, crescono.



▲ I nemici poligonali sono talmente dettagliati che, se non fosse per la grafica in bassa risoluzione, non si distinguerebbero da quelli presenti nelle sequenze in Computer Grafica.



▲ Esplosioni maestose non mancano, e danno al gioco quel tocco di epicità nipponica che tanto piace anche a noi europei.



cinematografico era facilmente pronosticabile, quasi obbligato. Square come **Origin**, insomma: dopo alcuni prodotti ad alto contenuto visivo e a elevata 'cinematograficità', è giunto il momento di produrre qualcosa per il pubblico delle sale, oltre che per quello delle macchine videoludiche, il quale certamente seguirà ovunque le avventure



▲ È costante e convincente il tratteggio di tutti gli elementi del gioco: i mezzi (come qui), le locazioni, i paesaggi. Gli artisti della Square sanno il fatto loro, non c'è che dire.

proposte dalla Square. Così l'estate del 2001 vedrà l'arrivo, nelle sale cinematografiche, della pellicola di Final Fantasy. Le notizie che sono trapelate sono davvero poche. Quello che si sa è che, coerentemente con la logica che anima la serie, nessun luogo né personaggio è ripreso in questa pellicola. L'ambientazione è terrestre e la



FINAL FANTASY VIII PERCHÉ...

La recente offerta Platinum può essere, per molti di voi, un'occasione unica. Per la metà del suo prezzo originale è in vendita quello che dovrebbe essere considerato da alcuni come il miglior gioco di ruolo per PlayStation e uno dei migliori giochi in assoluto. **Final Fantasy** è tutto: ha una base GDR, non c'è dubbio, ma sviluppa intorno a essa un gioco che, pur meraviglioso, altro non è che un pretesto per permettere a una storia di dipanarsi. Grazie alla splendida grafica di tutti i momenti di gioco, **Final Fantasy VIII** vi coinvolgerà al pari di un bel libro o di un capolavoro cinematografico. La bellezza della storia è ineguagliabile; molte trovate narrative ne spezzano la monotonicità, assomigliando davvero a un racconto. Ma soprattutto è la sostanza che stupisce: il futuro immaginato dagli sceneggiatori è cupo e minaccioso, e in questo ambiente



malsano si svolge una meravigliosa e commovente storia d'amore. Non perdetevi le emozioni che questo CD può darvi, non ve ne pentirete.

storia è ambientata nel futuro, precisamente nel **2065**. In quell'anno, la Terra sarà ridotta a una landa desolata e triste; e quindi, l'impostazione data da Square è per un futuro nero e cupo, come quello di Final Fantasy capitolo numero sette. La storia porrà allo spettatore domande filosofiche ed esistenziali e inviterà alla riflessione. Ovviamente non mancheranno, anzi, i temi cari da sempre a Square: l'amore, l'amicizia, gli importanti significati della vita e della morte. La produzione è di quelle serie, e in grande stile. Il film è di animazione, ma il cast scelto per le voci che avranno i protagonisti è di prima classe: faranno parte del team di doppiatori le celebri voci di **Alec Baldwin**, di **James Woods**, del grande **Donald Sutherland**, di **Ving Rhames**... Le notizie che abbiamo al momento, purtroppo, si fermano qui. Ma, nonostante si tratta di un film e non di un videogioco, la genesi e la Square (che è garanzia di impareggiabile qualità), noi di Planet terremo d'occhio i lavori, pronti a tenervi aggiornati. E vi diamo appuntamento per questa estate, nel vostro cinema preferito!

LA SERIE DI
FINAL FANTASY:
TRA GIAPPONE E U.S.A.

La saga di Final Fantasy nasce negli **anni Ottanta** in Giappone. Si tratta di un **gioco di ruolo** abbastanza classico, con tanti numeri per gli hit point, la magia ecc. Ma la caratteristica della serie è sempre stata elevatissima: a una robustissima struttura GDR si affiancava una **storia** lunga e coinvolgente (un elemento due volte nuovo, per i tempi) e un impatto **audiovisivo** che lasciava stupefatti, ovviamente relativamente alla macchina che ospitava il gioco. Per

diversi anni la saga è rimasta in terra d'Oriente, ad allietare gli otaku amanti dei giochi di ruolo.

Le console d'elezione, per la serie di Final Fantasy, sono state le macchine della **Nintendo**: prima il **NES** a otto bit, in seguito il **Super Nintendo** (Super Famicom in oriente)

dotato di sedici entusiasmanti bit. Sulle macchine della Nintendo sono stati pubblicati sei episodi della serie. Gli ultimi tre sono stati pubblicati anche fuori dal Giappone: **Final Fantasy IV, V e VI** sono stati importati ufficialmente sul mercato americano, localizzati in inglese, una traduzione che ha consentito anche a noi europei di poter conoscere la saga e sfruttarne i contenuti ludici che aveva da offrire. Il punto è che la numerazione è saltata: dal momento che i primi tre episodi sono usciti solo in Giappone, il quarto episodio, correttamente numerato "IV" nella sua versione orientale, è diventato "**Final Fantasy**" una volta sbarcato in America, laddove la mancanza di una qualunque numerazione sottintendeva che quello fosse il capitolo numero uno. E così il sesto episodio della serie è conosciuto, qui in occidente, come **Final Fantasy III**. La serie di Final Fantasy è arrivata ufficialmente nel Vecchio Continente solo con la PlayStation; la scelta di non adottare il CD come supporto per i giochi è stato uno dei tanti motivi che hanno spinto la Square ad abbandonare la Nintendo (le cui macchine a otto e sedici bit hanno ospitato molti capitoli della epica saga) e a scegliere la macchina targata Sony. Proprio la diffusione della PlayStation ha



ERAVAMO QUATTRO AMICI AL SEED...

I protagonisti della vicenda li incontreremo subito nel gioco, e sono fondamentalmente:



Squall: interpretate questo giovane **cadetto** diciassettenne, molto capace ma anche un po'... impedito nei rapporti sociali: chiuso e taciturno, non ama parlare. Conoscere una ragazza come Rinoa gli cambierà la vita.

Rinoa: la ragazza che entrerà in gioco muterà profondamente il carattere di Squall, entrando con una carica dirompente nella sua vita. E' una ragazza vitale e gioiosa, che trasmetterà questo carattere nel suo rapporto con Squall.



Seifer: il rivale di Squall. Ha un pessimo carattere ed è indisciplinato, ma ha un alto senso del valore e del dovere. Si scontra spesso con Squall, ma lo rispetta anche profondamente.



Zell: un bullo di prima categoria, fa il grosso ma va anche riconosciuto che è un ragazzo in gamba, che sa il fatto suo. È un ottimo soldato, però, e combatte molto bene.



convinto Square a sviluppare una versione **PAL** del suo capitolo per PSX di Final Fantasy; e così veniamo a (quasi) oggi, con **Final Fantasy VII** che riprende in tutto il mondo una corretta numerazione, quella che le spetta in virtù delle release giapponesi. Il resto, è storia dei nostri giorni...

FINAL FANTASY: L'ESPERIENZA PLAYSTATION

Le uscite su PSX della serie di Final Fantasy sono state molte; la prima proposta è stata quella del già citato Final Fantasy VII. Successiva in ordine di tempo è stata la proposta di **Final Fantasy Anthology**, una raccolta con i capitoli **V** e **VI** (quelli che sono comparsi su Super Nintendo, noti in U.S.A. con i numeri II e III, e che hanno preceduto il blockbuster numero VII). Inoltre, Square ha rotto con la tradizione 'ruolistica' per agganciare al mondo di Final Fantasy un altro game, che stravolgeva la consueta natura per offrire una esperienza strategy con **Final Fantasy Tactics**.

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

Purtroppo mai importata in versione PAL, questa raccolta permette agli appassionati di giocare con le versioni originali dei **Final Fantasy V** e **VI**, comparsi per Super Famicom e Super NES (rispettivamente in Giappone e U.S.A.). La introduzione della versione PSX non

conosce alcuna miglioria, e i giochi sono riproposti così come sono; l'unica variazione rispetto alla versione originale riguarda il **filmato introduttivo**, del tutto assente (per ovi motivi) nelle versioni originali. Sia Final Fantasy V che

Final Fantasy VI aprono con un filmato di qualità superlativa, in perfetto stile Square. L'utenza PSX, grazie a questa preziosa proposta, può scoprire due giochi di ruolo epici. Il quinto ha tratti fantasy, con castelli incantati e draghi; Final Fantasy numero sei ha invece un'ambientazione tecnologica e futuristica, seppur con tratti medievalescenti per quanto riguarda il tratteggio dei personaggi e lo stile delle locazioni. Con questi CD è possibile verificare anche quanto fosse già intelligente il motore di gioco e come il sistema di battaglie e di gestione dei personaggi avesse già raggiunto un ottimo livello e una struttura simile a quella attuale.

FINAL FANTASY VII

Presente (fortunatamente) in versione **Platinum**, il settimo capitolo della serie è il primo 'regolare' per PlayStation, pensato per i trentadue bit della console Sony e nato solo e soltanto su di essa. Composto dalla bellezza di tre CD, narra le avventure di **Cloud Strife** e del gruppo ribelle della **Avalanche**, che si oppone a una potente compagnia, la **Shinra**, che sta uccidendo il pianeta succhiandogli energia vitale. Al centro della storia ci sono **Barrett**, il capo della Avalanche (che vive una commovente vicenda in cui c'entra la dolce figlioletta), **Aeris** (una ragazza dotata di poteri particolari) e **Sephiroth** (il cattivo di turno, potente oltre ogni limite e oltre ogni limite pazzo). La grafica delle fasi giocate alterna fondali fissi



**FINAL FANTASY
WORLD**



renderizzati (in stile Resident Evil, insomma) ad aree 3D per i combattimenti e gli spostamenti lunghi. I FMV di intermezzo lasciarono tutti a bocca aperta; la trama e il motore di gioco, invece, anche.

FINAL FANTASY TACTICS

Presente purtroppo solo in versione NTSC americana, è un gioco strategico a turni dotato di una qualità estremamente elevata, come è caratteristico di Square. Prendete il controllo di un party che ha alcune missioni da risolvere. L'ambientazione è **fantasy**, le aree di gioco poligonali consentono un gameplay complesso e appagante. Il giocatore si preoccupa di spostare i suoi elementi sul campo di gioco "a scacchiera", poi decide il tipo di azione, per lo più un attacco. Intorno a questo meccanismo semplice è studiata una serie di complementi che arricchiscono l'elemento ludico: **magia, oggetti, classi**. Il livello di difficoltà è bilanciato perfettamente, ed è adeguata la quantità di numeri che gestiscono la parte giocata. La trama e l'ambientazione tradiscono il momento di grazia di Square, che sforna questo prodotto sulla scia di **Vandal Hearts** producendo un gameplay che sarebbe stato poi recuperato nel recente **Front Mission 3**. Un gioco grandissimo che sfrutta la serie di Final Fantasy agganciando a essa un prodotto che si discosta dalla natura tipicamente GDR ma che ne lascia inalterata l'inarrivabile qualità.

FINAL FANTASY VIII PLATINUM

Final Fantasy è arrivato sulle PlayStation di tutto il mondo con la forza dirompente di una bomba nucleare. La inarrivabile qualità della Square era di nuovo al servizio di un gioco di ruolo TOTALE, che avrebbe scosso l'utenza con la storia, la grafica, la longevità, i filmati in computer grafica. Cosa che puntualmente si è verificata.

Dirò nella recensione del nono capitolo che in realtà i capitoli della serie di Final Fantasy sono qualcosa in più di

semplici giochi di ruolo: sono storie affascinanti in cui l'intervento dell'utente è limitato alle fasi di **combattimento** e **gestione del personaggio**, oppure di lieve intervento. Ma tutto è funzionale al procedere della narrazione, che in questo Final Fantasy raggiunge picchi di inaudita intensità. La storia vi coinvolgerà, le sequenze in Computer Grafica e l'aspetto delle locazioni vi trasporterà lì nella terra di Galbadia. Mamma mia, ho già il fiatone... Andiamo con ordine, partendo con la storia.

UNA STORIA DI AMORE E GUERRA

Protagonista del gioco è **Squall Lionheart**. Squall è un cadetto dell'accademia (che lì si chiama "garden") di **Balamb**, che recluta giovani soldati e li allena per farli combattere come mercenari. In realtà la terra di **Galbadia** è minacciata da una guerra orribile che sta per essere scatenata dalla malvagità, dalla cupidigia e dalla follia di una strega. Il carattere di Squall è singolarmente taciturno e chiuso; ma la conoscenza di **Rinoa** gli cambierà per sempre la vita. La ragazza, viva e vitale come un fermento lattico, lo coinvolgerà in una storia d'amore. La loro relazione vivrà sotto l'ombra sempre più minacciosa della strega e della imminente guerra, che li toccherà da vicino e che li potrebbe allontanare. In realtà, il tema esplicito di questo gioco è l'**amore**, un amore struggente fra due ragazzi che guiderà tutta la narrazione e farà da filo costante nello svolgimento della storia.

GNAM: SE FAMO DU' SPAGNI

Il gioco alterna fasi di **esplorazione** ad altre sezioni di **combattimento**. Le prime si svolgono secondo un consolidato schema che prevede lo spostamento



FINAL FANTASY
WORLD

all'interno di locazioni, con un gameplay abbastanza semplice dal punto di vista della gestione ma complesso da quello delle cose da fare. Con un tasto si interagisce: si parla, si raccoglie, si usa, si aprono porte, si azionano congegni ecc. Le fasi di combattimento sono sempre le stesse, che la serie si porta dietro dai tempi delle relelase su altre console. Ci sono gli attacchi, le magie... e solo lievi sono le nuove introduzioni per quanto riguarda le **mosse speciali**, le limit o altro.

IN CHE ZENZO?

Ma quello che soltanto la PlayStation può fare è lo sfoggio grafico. Le locazioni nelle quali avviene l'esplorazione sono costituite da **schermate fisse** renderizzate, in stile Resident Evil per capirci. Al loro interno si muove il nostro personaggio, che è costruito con grafica poligonale ma, come potete vedere dalle immagini, si inserisce senza traumi nel contesto bidimensionale. I momenti di scontro sono affidati ad **arene** disegnate interamente con poligoni e che quindi possono ruotare e zoomare liberamente, conferendo così agli scontri una epicità pressoché unica. L'**audio** incalzante e coinvolgente, poi, commenta questi momenti con una notevole enfasi e contribuisce a donar loro un momento di alta drammaticità.

MENO COME UN ANIMALE

Le fasi di scontro sono poi arricchite da una serie di effetti grafici che lasciano davvero di sale. Soprattutto le evocazioni, infatti, sono accompagnate da scie di luce, lampi... e per giunta il nostro **Dual Shock** vibrerà con poderosità per sottolineare il momento "duro". Certo, gli scontri sono casuali e l'utente, che non vede i nemici e non saprebbe come evitarli, può finire al manicomio per la loro frequenza; per giunta, col procedere del tempo tutti i combattimenti si faranno più lunghi e l'evocazione degli **elementali** sarà un po' ripetitiva, verrà a noia e soprattutto prenderà un bel po' di tempo, ragionevolmente passato a smaniare e a sperare che passi in fretta!



LE IMMACABILI CONCLUSIONI

Il significato storico della serie è stato chiarito durante questo lungo speciale; il valore di questa puntata specifica è da rinvenire nella qualità di tutti i suoi elementi: la grafica, il sonoro, la longevità. Ma soprattutto è lo spessore di tutto il prodotto che non può essere sottaciuto: la **narrazione** procede che è un piacere da guardare, ascoltare, vivere. La intensità è inarrivabile anche per la drammaticità degli eventi: la storia d'amore, bella e struggente, è contrapposta alla minaccia della guerra, in un crescendo narrativo che non vi allontanerà dal gioco fino a quando non lo avrete terminato.

FINAL FANTASY X
E XI SU PS2

Allo **Square Millennium**, una convention organizzata in Giappone agli inizi della stagione autunnale, il vicepresidente esecutivo ha presentato quelli che sono i piani futuri della compagnia di software per la quale presta il suo impegno lavorativo e la sua opera. L'arrivo della PlayStation 2 ha spinto Square a dare un taglio netto con il passato, lanciandosi in progetti ludici che oggi sembrano avveniristici. In particolare, sono stati presentati al grande pubblico i piani futuri, che riguardano soprattutto la serie di maggior successo, quella di Final Fantasy. È stato annunciato che sono in fase di sviluppo congiunto le puntate numero **dieci e undici** della mitica saga. Si tratta di due progetti che riguardano ovviamente la PlayStation 2, la macchina Sony che si sta preparando a diventare il centro del divertimento elettronico/multimediale del prossimo futuro. Le grandi capacità del principe nero permetteranno, in primis, di passare a una **grafica poligonale** al 100%; laddove oggi abbiamo, per le fasi di esplorazione, un ibrido costituito, come insegna Resident Evil, da elementi poligonali che si muovono su sfondi fissi creati con grafica renderizzata, domani avremo locazioni costruite interamente con un **motore tridimensionale**. Il filmato di Final Fantasy X che è stato mostrato alla stampa specializzata ha colpito per diversi elementi: per la nitidezza dell'**aspetto**, per l'ampiezza e la maestosità delle **aree di gioco**, per l'interazione con il **paesaggio**. E soprattutto ha confermato che la PlayStation 2 è la macchina che realizzerà i nostri desideri videoludici mai espressi. Ma al di là di un aspetto che comunque è lecito chiedere al performante Emotion engine, è il motore del gioco che si presenta come qualcosa di moderno e di veramente

rivoluzionario. La sostanza della maggior novità dei due Final Fantasy del futuro poggia su un progetto di più ampio respiro di Square, che risponde al nome di **PlayOnline**. Già potete intuire le intenzioni della software house nipponica di sfruttare la Rete; ma in realtà i progetti sono rivoluzionari. Partiamo con quelli che riguardano i due prossimi capitoli della serie di Final Fantasy. Per quanto riguarda l'episodio numerato **"X"**, il supporto alla Rete sarà comunque abbastanza limitato. Grazie alla Rete e a PlayOnline, in ogni momento, il giocatore di Final Fantasy X potrà accedere a servizi di rete che riguardano il gioco: guide, consigli, strategie. L'interazione con la Rete riguarda quindi solo ed esclusivamente la possibilità di approfondire il gioco utilizzando strumenti messi a disposizione da PlayOnline. Ma la vera rivoluzione, qualcosa che non è nemmeno concepibile - e che solo Squaresoft poteva ideare e realizzare - arriverà con l'undicesimo Final Fantasy. Questo capitolo si avvarrà di un pieno supporto della Rete, che verrà sfruttata per creare qualcosa di rivoluzionario; la svolta epocale di **Internet** influenzerà la mitica saga, permettendole di compiere un balzo per lei nodale. Il gioco verrà sviluppato per assicurare una esperienza **multiutente** al pari di Ultima Online e degli altri giochi creati per essere gestiti unicamente via Internet. Ma la meraviglia è costituita dalle forme di interazione che sono state concepite da Square per lo sfruttamento della Rete. La prima e più gustosa novità è data dalla intenzione di rendere fra loro compatibili i protocolli di comunicazione **PC/PlayStation**, in modo tale da consentire ai giocatori PC e a quelli PlayStation di giocare insieme in un altro mondo virtuale, targato Final Fantasy. Per la prima volta, quindi, si potrà usufruire di un gioco **"interpiattaforma"**. Inoltre, quando si parla di interazione non si esclude nessun giocatore, nel mondo. Questa affermazione che può sembrare ovvia e scontata in realtà sembrerebbe meno attuabile del previsto se si considerano le barriere linguistiche che separerebbero i giocatori giapponesi da quelli indonesiani, per fare un esempio. Il problema delle **difficoltà linguistiche** verrebbero risolte da Square con due sistemi fra loro non sovrapposti. Il primo è lo sfruttamento intenso di un sistema di **icone** che, risparmiando testo e sfruttando emblemi, si avvantaggerebbe di una chiarezza totale globale. Il secondo sistema è incentrato su **server** internazionali che si occuperebbero di tradurre istantaneamente i messaggi che gli utenti si manderebbero durante le esperienze comuni su PlayOnline. La possibilità di gioco planetario introduce un altro elemento di sicuro interesse. I **salvataggi** non avverrebbero su file locali, bensì sui server Square. Questo garantirebbe a qualunque utente sparso in qualunque punto del mondo a sua scelta di collegarsi in rete, poi a PlayOnline e quindi riprendere la sua partita. Ma l'interazione con la Rete non si ferma qui, nonostante le possibilità offerte a Final Fantasy, di fatto, si

esauriscano qui. L'offerta di **PlayOnline** riguarda anche un servizio di **shopping** on-line, di ascolto di musica, di lettura di fumetti. Per sfruttare queste possibilità e soprattutto per renderle compatibili con le PlayStation, Square fa affidamento alle reti **broadband**, ovvero ad alta velocità, che in Giappone stanno prendendo piede abbastanza in fretta. Per la cronaca, la tecnologia è arrivata pure da noi ma, per via di un costo proibitivo, ce l'hanno solo 60 milanesi e basta. Insomma, i piani di Square sono interessantissimi, offrono spunti ludici che risiedevano nel nostro immaginario o, al più, nelle nostre speranze, ma ora prendono forma; e sappiamo che qualcuno, in Giappone, sta lavorando affinché questa forma, questo progetto, divenga realtà.

FINAL FANTASY
WORLD



LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION

PLANET

PLAYSTATION

CHICKEN RUN







Casa: **Squaresoft**
Genere: **Gioco di ruolo**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

**FINAL FANTASY
WORLD**

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Final Fantasy IX

L'urlo di Hiroshi Sakaguchi terrorizza anche l'Occidente! È arrivato il nono capitolo della serie di giochi di ruolo più famosi della storia: è qui per regalarci ancora tante emozioni. Avvisiamo amici e parenti: ci stiamo armando di pad, spariremo per un bel po'...

Potenzialità

93

1

giochi di ruolo sono un passatempo stravagante: si tratta di giochi nei quali alcuni amici si danno dei ruoli, coerenti con la storia introdotta e proseguita dal **master**, una 'mente' che detta le regole. Quando arrivano su computer, ovviamente, sono costretti a fare a meno del master; il game designer deve avere già provveduto non solo a raccontare una storia e a creare un'ambientazione, ma deve aver già previsto una fine fissa e immutabile, al contrario di come è nell'esperienza 'tra amici', durante cui la storia prende forma in diretta nella mente del master. Rimangono i numeri e le tabelle che caratterizzano i giochi di ruolo 'tra amici', ma sono al servizio di un prodotto in cui la fantasia si esaurisce prima di

cominciare a giocare, perché tutto è già stato previsto.

DALLA CARTA AL BIT, UN PASSAGGIO UN PO' OSTICO

Tuttavia, i GDR per computer (o console, è lo stesso) hanno ugualmente molto fascino: la gestione dei **personaggi** ha comunque un momento ludico molto alto, la **trama** (che avvicina i GDR alle avventure) è solitamente intrigante e la **durata** del gioco, quasi sempre molto lunga, garantisce anche una giusta, coerente longevità. Quanto ho detto tiene fuori qualunque velleità di tipo estetico: sono tutti d'accordo nel ritenere che la grafica non sia importante. D'altronde, nei giochi di ruolo live, per 'vedere' i luoghi che si stanno visitando ci sono solo l'immaginazione dei vari partecipanti e la capacità descrittiva del master. Final Fantasy su PlayStation è stato il primo gioco di ruolo a mostrare al popolo degli appassionati l'importanza di un **impianto**

grafico che sostituisce l'immaginazione nel processo mentale di immedesimazione. Con i suoi imperiali **FMV** e le **schermate di gioco** ricchissime e dettagliatissime, il mondo in cui si 'viveva' era davanti agli occhi di tutti, bello oltre qualunque immaginazione...

TANTI ELEMENTI PER UN PRODOTTO VINCENTE

La **grafica** non è, ovviamente, l'unico elemento su cui può



▲ I nemici ogni tanto fanno davvero paura! Sono cupi e oscuri, oppure lanciano fuoco e fiamme...
▲ Rabbriaviamo...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 8

Sonore 9

Longevità 9

Originalità 7

I PERSONAGGI PRINCIPALI

Garnet Til Alexandros XVII - La sedicenne figlia della regina di Alexandria è una ragazzina idealista, cresciuta lontano dalle bruttezze del mondo. Il suo incontro con Zidane la cambierà per sempre.

Zidane Tribal - Sedicenne anche lui, è il protagonista della storia. È un ladro gentiluomo, più propenso a rubare il cuore di una damigella piuttosto che una ricchezza.

Vivi Orunitia - Un mago di soli

nove anni che aiuta la piccola principessa. È uno dei personaggi più riusciti per il tratteggio ma anche per la personalità, davvero singolare!

Edward Steiner - La trentatreenne guardia del corpo della principessa. È un ottimo cavaliere e ha un cuore con cui ama onestamente la piccola principessa, il cui bene ha messo al primo posto nella vita.

Elko Carol - La giovane evocatrice (6 anni!) è una potente

maga. Iniziata fin da bambina alle arti della magia bianca, conosce molto bene diversi suoi 'colleghi'.

Amarant Coral - Un assassino di 26 anni, uno spietato mercenario che però ha un codice d'onore. È un ottimo combattente.

Quina Quen - Un essere androgino discendente dai primi abitanti della terra di Gaia, è in armonia con il mondo, con le piante e gli animali.

A favore

- Musiche e grafica a livelli irraggiungibili
- Non ci crederete, ma è migliore di Final Fantasy VIII
- Il gameplay è ASSOLUTO, non lavorate il gioco fino a quando non l'avrete finito

Contro

- Possono non piacervi il genere o l'ambientazione
- La versione PAL sarà in italiano e quindi più accessibile di questa
- Gli sconti casuali vi manderanno 'ai matti'

LA GRANDEZZA DI UN CAPOLAVORO

Final Fantasy è qualcosa di diverso da un semplice gioco di ruolo. È diverso, ed è di più. Molto di più. C'è una parte, fatta peraltro meravigliosamente bene, di **gestione del personaggio**: gli oggetti, le magie, i numeri. Questa sezione costituisce il 'nocciolo' ruolistico ed è centrale per il gameplay, ne rappresenta il momento ludico più proprio. Ma il punto è che il resto va oltre. La **storia** ha un ruolo di primissimo piano nell'economia del gioco; da questo punto di vista, Final Fantasy è come un libro, solamente che invece di leggere la descrizione del paesaggio in cui si muove il protagonista, per esempio siamo noi che materialmente vediamo (invece di leggere) il paesaggio e spostiamo al suo interno il personaggio. Ma la sostanza è la stessa, e soprattutto sono le stesse le emozioni che vengono comunicate. E, come in un libro (o un film) qui succedono cose, si sviluppano storie, c'è qualcosa da raccontare. Proprio perché il filo logico non deve essere smarrito e deve proseguire secondo uno **schema prefissato**, la narrazione procede con una

notevole linearità e all'utente non è data alcuna possibilità di intervento e modifica degli eventi. Questo trova anche una giustificazione e un movente in un elemento del quale visto per parlare. Un tempo, i vecchi giochi avevano un livello di difficoltà settato a cavolo (Nintendo è stata la prima softhouse a curare specificamente questo fondamentale aspetto) e soprattutto erano molto ostici; inoltre, erano ripetitivi. Questo succedeva perché le scarse risorse imponevano questo meccanismo per aumentare la longevità. Al contrario, Final Fantasy non si pone il problema del **livello di difficoltà**; così come non ce lo ha un film... Infatti, sembra che il gioco VOGLIA che l'utente vada avanti, prosegua nella storia. È un gioco che si lascia giocare, non pone mai insormontabili difficoltà né nella parte dei combattimenti né in quella di ricerca: succede molto raramente che un nemico sia imbattibile o che non si sappia cosa fare. Final Fantasy dà quasi l'impressione di voler essere giocato. Perché ha qualcosa da

dire, qualcosa da dare all'utente davanti allo schermo. I capolavori si distinguono spesso dai grandi giochi per l'intelligenza, la genialità che li caratterizza. **Metal Gear Solid** ha alcune trovate che ne fanno un capolavoro. **Driver**, incontestabilmente, è un capolavoro, in grado di generare meraviglia. Mi piace sempre citare una missione di Driver in cui dovevo raggiungere un punto, prelevare un pacco e tornare indietro; per via del poco tempo a disposizione provocai un incidente e, tornando indietro, mi bloccò l'ingorgo che, causando l'incidente, avevo mio malgrado generato. Questo fatto è semplicemente GENIALE e fa chiaramente capire cosa intendo per 'capolavoro'. Ebbene, Final Fantasy lo è al 101%. Per le trovate narrative, per la bellezza di alcuni passaggi. Poco importa, ai fini 'emozionali', se siamo noi che muoviamo un personaggio piuttosto che ne leggiamo o ne vediamo i passi. Final Fantasy, TUTTI i Final Fantasy, hanno qualcosa da comunicare e lo fanno, e pure bene. Come un capolavoro cinematografico, o della narrativa.

settimo episodio. Unitamente, anche il realismo 'umano' del capitolo ottavo è stato dimenticato e devono quindi rientrare le accuse mosse a Square di voler mortificare la serie adeguandola alle richieste del grande pubblico composto da non appassionati.

UNA STORIA DA FAVOLA

La storia è, come sempre, molto ben congegnata. **Sakaguchi**, la mente geniale dietro ai Final Fantasy, non ha solo riportato una ambientazione fantasy, ma ha anche adeguato la narrazione alla particolare **localizzazione atemporale**. Si comincia con le immagini di una **barca** (che ha un aspetto vichingo: spesso il fantasy si avvicina alle leggende del nord Europa) in balia delle onde... La storia narra di un periodo di pace nella terra di **Gaia**; pace che è derivata dalla scomparsa degli



contare un Gdr per essere immersivo; insieme a una ricostruzione estetica efficace e coerente con quanto narrato, ci deve essere una **storia** coinvolgente e i **personaggi** devono avere un tratteggio psicologico intrigante. Square non ha mai tradito: i Final Fantasy sono sempre stati all'avanguardia sotto tutti i punti di vista, narrativo come grafico, sonoro come introspettivo. Il gioco vero e proprio, poi, è sempre stato curato fin nei minimi particolari. La gestione dei personaggi del party si è sempre distinta per aver unito una invidiabile completezza a una rara chiarezza: tanti parametri ben ordinati, oggetti e magie sempre ben identificati e sotto controllo.

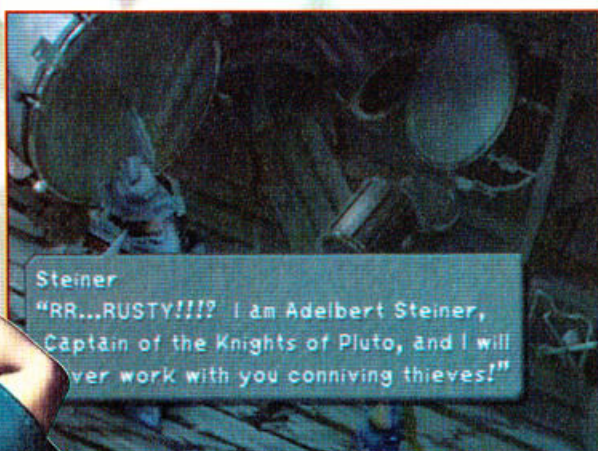
E COSÌ ARRIVIAMO AL NONO EPISODIO DELLA SERIE DI FINAL FANTASY...

Questo lungo preambolo è sempre valso per tutti i giochi di ruolo della serie di Final Fantasy, e in realtà anche per gli altri GDR della Square non legati alla serie; e vale soprattutto per questo **Final Fantasy IX** che stupisce per molte ragioni, innanzitutto perché riesce, in modo peraltro evidente, a essere migliore del successore. A livello narrativo, questo nono capitolo vede il ritorno di un'ambientazione più tradizionale e consona alla serie; per la prima volta su PlayStation, l'**ambientazione** non è futuristica, ma si ritorna a un Medioevo **fantasy**, composto da castelli, galeoni volanti, foreste nebbiose e cittadine incantate. Il tratteggio dei protagonisti è di nuovo piacevolmente manga, ma è abbandonato quello stile **super deformed** che fu rimproverato al



▲ L'ambientazione fantasy vuol sempre dire che c'è qualcosa che vola e non dovrebbe: un cavallo, un galeone...

▲ Gli effetti di luce arricchiscono gli scontri e sono uno spettacolo visivo eccezionale.



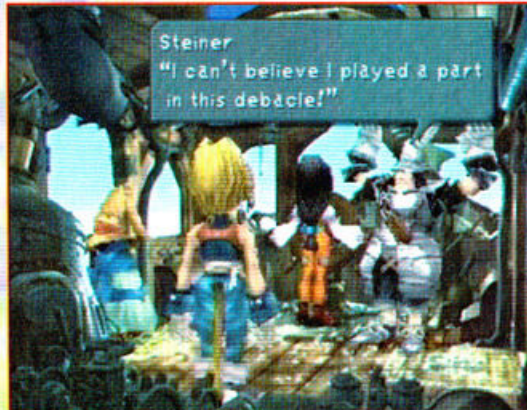
Steiner
"RR...RUSTY!!!! I am Adelbert Steiner,
Captain of the Knights of Pluto, and I will
never work with you conniving thieves!"



Received 1610 Gil!

La traduzione in inglese è davvero molto curata. Chi mastica un po' della lingua parlata oltreoceano si potrà non solo godere la trama, ma potrà anche gustare le sfumature che si colgono nei dialoghi: sarcasmo, ironia, dolcezza, polemica. Speriamo che la traduzione in italiano renda questa ricchezza.

evocatori, esseri in grado di utilizzare forze soprannaturali praticamente invincibili. Questo felice background sta per essere sconvolto dalla regina di **Alexandria**, che ha scoperto le tecniche di evocazione. Il re **Cid di Lindbalm** decide quindi una mossa eversiva: rapire la figlia della regina, affidando questa non onestissima azione a un gruppo di ladri capeggiato da **Zidane Tribal**. Il rapimento avviene durante una rappresentazione teatrale che si svolge a bordo di una nave... ma non tutto va come previsto, e al termine della vicenda sarà la principessa **Garnet**, insieme al mago **Vivi** e all'aiutante **Stainer**, a unirsi al 'commando'. Ma nuove e più allarmanti scoperte convinceranno re Cid ad affidare a questa compagna così allargata una nuova e più pericolosa missione. La **trama** ben articolata non è molto originale, e in effetti non lo è nemmeno il suo svolgimento; la caratterizzazione dei personaggi, altresì, non offre grandi acuti. Ma chi ha conosciuto la serie per i due episodi su PlayStation troverà un clima nuovo, perché manca la costante sensazione di **oppressione**: nel capitolo settimo la minaccia ambientale era perenne e altrettanto era lo stato di imminente guerra che ha minacciato costantemente i fatti dell'ottavo capitolo. Qui non mancano



Steiner
"I can't believe I played a part
in this debacle!"



David F
"I can't get near the treasure box
while the windmill is turning."

spunti umoristici e lo stile giapponese risalta, come non mai, nei tratti, nello stile, nella narrazione.

UNA GRAFICA DA SBALLO

Nemmeno il look dei protagonisti offre decisi spunti di originalità, dal momento che le varie caratterizzazioni richiamano molto lo stile dei precedenti episodi dal cuore fantasy. Ovviamente la qualità di tutti gli elementi è più che superlativa, tutti i disegni sono assolutamente perfetti e ineccepibili. Il lavoro di **Yoshitaka Amano**, il secondo genio che lavora ai progetti Final Fantasy, è qualitativamente inarrivabile per fantasia, per coerenza e, soprattutto, per **tratto**. L'analisi della cosmesi



La mappa del mondo. Gli spostamenti fra le varie locazioni avvengono in questa schermata. Il motore poligonale che la gestisce non è il massimo della pulizia e dell'efficienza, ma non importa assolutamente se non per la distonia che crea, a livello tecnico, con il resto della realizzazione.

I COMBATTIMENTI CASUALI

Durante gli spostamenti e in molte locazioni sarete chiamati a combattere. Final Fantasy si è sempre caratterizzata per lo scomodo sistema degli **scontri casuali**. A seconda della pericolosità del luogo avrete più o meno possibilità di scontrarvi con uno o più nemici; ma il problema è che questi nemici non sono visibili sulla mappa: è per questo che si parla di 'casualità'. Insomma, muovendovi correrete il rischio di combattere anche se non lo volete. È vero che c'è

sempre la possibilità di **fuggire**, ma non è una scelta molto fiera o performante. Peraltro, i combattimenti ovviamente servono per crescere di livello e magari per vincere soldi o item; ma purtroppo



la lunghezza degli stessi vi farà perdere la pazienza. Comunque, per fortuna, in **Final Fantasy IX** sono state accorciate alcune sequenze di combattimento che rendono le battaglie più veloci.

FINAL FANTASY WORLD

deve essere tripartita, prendendo in considerazione i tre momenti: i FMV, le sezioni 3D della **mappa** e dei **combattimenti** e le **locazioni** renderizzate. I primi si attestano sui consueti livelli Square. La pulizia del

loro scorrere vi lascerà senza parole; ma anche le scene che verranno disegnate ogni volta vi lasceranno di sasso per la maestosità e la pulizia. Scenari fantastici si susseguiranno e saranno tutti, indistintamente, capaci di suscitavi qualche emozione. Un vero spettacolo.

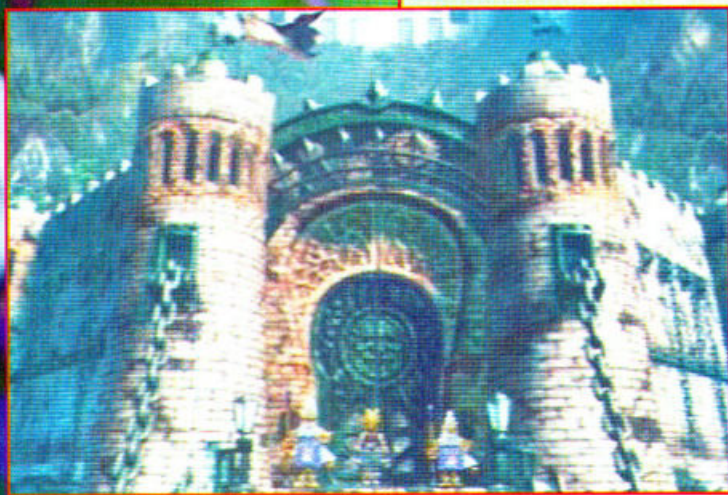
I POLIGONI DI FINAL FANTASY IX

La parte interamente poligonale riguarda due distinte fasi di gioco. La prima delle due è quella degli **spostamenti** sulla grande mappa del mondo; qui, il motore che regola questi movimenti è abbastanza convincente ma purtroppo non è esente da peccati, che riguardano il **fogging** e una certa fragilità del motore poligonale. Durante gli scontri, l'area passa al modello tridimensionale ravvicinato. L'area ruota e zooma mentre il party fronteggia il/i nemico/i; qui, il dettaglio è superlativo e, a parte la risoluzione, la qualità delle texture fa supporre che quella con cui giochiamo non sia una PlayStation. Gli effetti che accompagnano le **magie** sono forse i migliori mai visti in un videogioco, probabilmente migliori di quelli dell'ottavo episodio, che pure sembravano inarrivabili...

GLI AFFARI DEGLI ALTRI

Nel gioco è introdotta una modalità chiamata **Active time event**, che vi avverte che in quel preciso momento, ma in un'altro luogo, sta succedendo qualcosa di importante ai fini della vicenda. Con la pressione del tasto **Select** potete skippare e assistere così all'evento del quale eravate stati avvertiti.

La bellezza e la maestosità delle **rievoazioni** vi lascerà senza parole; e se temete che, alla lunga, possano ripetersi fino a tediarvi, non temete perché, dopo un po', verranno eseguite con alcuni tagli alle animazioni che le renderanno più brevi e non noiose. Per ultimo, la fase di **esplorazione** avviene in locazioni renderizzate fisse, in stile Resident Evil. Qui, la personalità del tratto degli artisti Square disegna autentiche opere d'arte, tutte in coerente, ineccepibile e perfetto stile fantasy. La costanza qualitativa è incredibile, ma lo è ancor di più l'armonia grafica delle locazioni, tutte unite in modo continuo. Tutte le aree sono



▲ Grotte, castelli, scalinate scavate nella roccia: l'ambientazione fantasy prevede stereotipi che non mancano nel procedere del gioco. Le locazioni sono coerenti e ben armonizzate fra di loro, con un tratto costante e... beh, decisamente bello. I disegnatori Square, capeggiati da Yoshitaka Amano, hanno fatto davvero un ottimo lavoro.



▲ Classicamente, nei negozi è possibile acquistare oggetti utili per il prosieguo dell'avventura. Non sperperate i vostri soldi, mi raccomando!



bellissime, ricchissime di particolari. I **personaggi poligonali** si inseriscono all'interno di queste in modo assolutamente indolore e si nota pochissimo lo stacco fra le figure



▲ La caratterizzazione dei personaggi è eccezionale, la loro espressività lascia basiti. Gustatevi queste animazioni e vi convincerete che dico il vero.

La traduzione in inglese è davvero buona; chi conosce la lingua sarà in

tridimensionali e gli sfondali fissi. Esteticamente, questo gioco è un capolavoro assoluto. Non che il resto sia da meno, comunque...

LA SEZIONE 'UDITIVA'

L'audio è molto buono; per quanto riguarda gli **effetti**, purtroppo non sempre si ascoltano dei suoni puliti e perfetti. Delle musiche si è occupato **Nobuo Uematsu**, la terza mente geniale dietro questo progetto e uno dei migliori compositori del mondo per quanto riguarda il commento di questo genere di giochi, se non proprio il migliore. Il livello medio delle musiche non raggiunge i picchi qualitativi degli altri lavori del maestro, ma l'incisività di alcuni passaggi è comunque notevole.

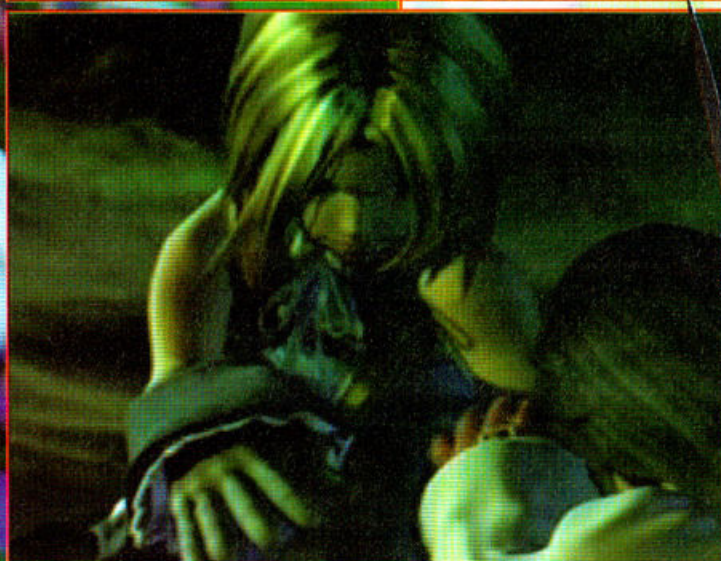
grado di apprezzare tutte le sfumature presenti nei dialoghi, che conferiscono alla narrazione un carattere di realtà che coinvolge moltissimo.

ASPETTI LUDICI MARGINALI

Della giocabilità, del gameplay e della longevità non so proprio come potervi parlare. Più che di **giocabilità**, dovrei parlarvi della godibilità, del piacere che comunica il giocare; ma credo che tale aspetto lo abbiate già colto dalle parole che hanno preceduto queste. Si tratta di un gioco tutto da scoprire. Ho cercato di evidenziare, più che la struttura dei menu e la gestione dei personaggi, la natura e la sostanza di questo gioco. Per quanto riguarda gli aspetti più meramente ludici, lascio che sia il manuale e l'esperienza di gioco a farvi chiarezza; non foss'altro perché, comunque, il gioco è intuitivo e inoltre assomiglia molto, da questo punto di vista, non

**FINAL FANTASY
WORLD**





▲ Capite cosa dico quando parlo di un gioco in grado di emozionarvi? Guardate questa sequenza e poi ditemi se, secondo voi, guadagnarvela e godervela non vi farà commuovere.

solo agli episodi precedenti della serie ma anche agli altri GDR Square. Il gameplay, infatti, è quello consueto dei **Final Fantasy**: battaglie da affrontare, numeri da tenere sott'occhio, magie da gestire, oggetti da utilizzare. E ancora: mappe da esplorare, elementi da rintracciare, piccoli enigmi da risolvere, sottotrame da completare. Luoghi da raggiungere, incontri da verificare, notizie da raccogliere, flashback da vivere. A malincuore non ve lo descrivo nel dettaglio, perché la mia intenzione, ogni volta che approcio una recensione, è di farvi giocare leggendo; ma questa volta volevo trasmettervi non l'esperienza ludica ma quella emozionale.

PER CONCLUDERE...

Peraltro, iniziando questa recensione volevo fare una

scheda comparativa fra questo **Final Fantasy IX** e gli altri giochi di ruolo presenti su PlayStation; ho rinunciato perché sarebbe stato non solo ingiusto ma anche fuorviante: come spiego altrove, se la gestione dei personaggi è tipicamente GDR, il resto è diverso e non c'entra niente con i prodotti che sono simili solo per la facciata. Final Fantasy è un prodotto (non un gioco, badate bene) a sé. Final Fantasy IX è la poesia, Final Fantasy IX è l'amore, Final Fantasy IX è l'emozione, Final Fantasy IX è la meraviglia, Final Fantasy IX è gli occhi pieni di lacrime.

Aspetta tutti gli utenti (non i giocatori, continuate a fare attenzione) che sono in grado di provare, emozionarsi, meravigliarsi, commuoversi. Ma solo e soltanto loro. Gli altri li lascino in pace, per piacere; tanto non capiscono e non capiranno mai.



**FINAL FANTASY
WORLD**

K PC GAMES

LA GUIDA AL MONDO DEI VIDEOGAMES
CON 2 CD IN REGALO

**CASTROL
HONDA
SUPERBIKE
2000**



PIEGATE LA
VOSTRA MOTO



SCARICATE
L'ADRENALINA



BRUCIATE GLI
AVVERSARI

IL GIOCO
ORIGINALE E
COMPLETO



GIANTS

TECNOLOGIA, MAGIA E
PAURA IN UN INEDITO
STRATEGICO IN 3D

ANACHRONOX

DALLA SEDE DELLA ION
STORM TUTTI I RETROSCENA
DEL MIGLIOR GIOCO DI RUOLO!

**COLIN
MC RAE
RALLY 2.0**

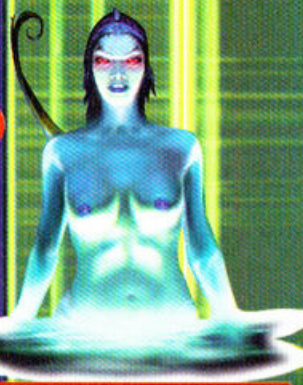
RECENSITO L'OFF ROAD
CAMPIONE DEL MONDO



e inoltre...

ALLEGATO ALLA RIVISTA

Il K Disk, con le versioni giocabili di
Tomb Raider 5, Quake 3 Arena,
Severance, Sacrifice,
F1 Championship 2000
e le nuove Direct X 8,
10 Mb di patch,
il video di Conflict: Desert Storm.



Rugrats - Studio Tour

DI STEFANO VANINI

Planet Voto

75

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 7

Sonoro 8

Longevità 7

Originalità 7

A favore:

- Divertente e colorato. L'umorismo che permea le scene di intermezzo è in linea con la serie tv, ottimo doppiaggio.

Contro:

- Non adatto a chi ha superato i 12 anni.



▲ Angelica e l'isola dei pirati; uno dei primi livelli è in stile platform classico.



e truppe anti-Pokémon da qualche anno possono vantare un valido plotone di rinforzo composto da bambini tanto pestiferi quanti simpatici: i

Rugrats. Nati dalla penna di Klasky, Csupo e Germain, giungono in Italia in anticipo rispetto al lungometraggio previsto per la prossima primavera grazie alla THQ.

I RUGRATS IN GITA ALLA MECCA DEL CINEMA

È una splendida giornata e l'allegria combriccola di genitori con piccini al seguito si trova agli studi cinematografici per il consueto tour turistico che chiunque è stato almeno una volta in California è stato tentato di fare... Il sole è alto e per i

Rugrats fa troppo caldo, così, vista una porta aperta, si scapicollano nel locale che emana frescura. Qui, ovviamente, qualcuno combina un bel guaio e finisce per spegnere la luce costringendo la sorveglianza a intervenire; ma nemmeno la guardia è un fulmine di guerra, e grazie a un movimento maldestro dà una bella botta alla porta blindata che conduce ai **set**.

Accidenti! Il più piccolo della banda è rimasto chiuso dietro alla porta e la serratura elettronica necessita di numerose chiavi per aprirsi; cosa può succedere a questo punto? La risposta è piuttosto semplice: le **chiavi** vengono sparpagliate per tutto lo studio e sarà compito dei bambini riuscire a recuperarle. Il filmato introduttivo finisce qui e ci porta a una sorta di ingame menu dove possiamo operare la scelta dei **caratteri** con cui cominciare le miniquest che compongono il gioco.

TIRO A SEGNO CON IL BIBERON

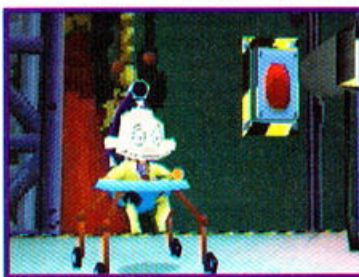
Ogni personaggio della serie si trova quindi davanti a una **porta** che conduce a varie sezioni tematiche, divise per tipo di **set**, che prendono in esame i diversi **generi cinematografici** classici passando per il western o i film di cappa e spada dedicati ai pirati.

Il titolo si rivolge a un pubblico di età compresa tra i **quattro** e i **dodici** anni, ma giocando le prime miniquest si capisce subito per quale motivo negli Stati Uniti stia avendo maggior successo tra i genitori.

Il gameplay non è proprio di immediata assimilazione e fortunatamente ogni schema prevede un'appropriata sessione d'**allenamento** in cui affinare le proprie capacità; qui, dopo qualche minuto, si riescono a ottenere i risultati



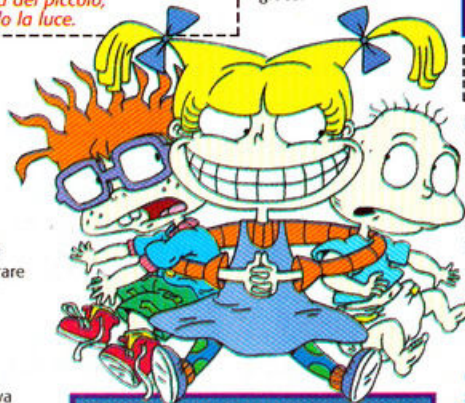
▲ Chuckie entra nel mondo della fantascienza.



▲ Nella scena di apertura il lecca lecca finirà sul grosso interruttore alla destra del piccolo, spegnendo la luce.

richiesti senza fatica.

Ogni prova rappresenta una piccola citazione della storia dei videogiochi, da **Indiana Jones a Point Blank** fino ai classici platform con oggetti da recuperare, il tutto senza nemmeno una goccia della violenza che oggi sembra indispensabile introdurre in ogni gioco.



▲ Il livello di Susie è ambientato sul set del western: eccola fare tiro a segno con... un biberon caricato a latte!

Manica larga?

È la prima volta che mi capita di dover pensare a una giustificazione per un voto, ma in questo caso si impone per evitare qualsiasi fraintendimento. **Rugrats** è un titolo adeguato al target che si prefigge, i bambini. Visto in questo senso appare chiaro che se pensato per un pubblico adulto non potrebbe spere in un voto positivo, ma così va benissimo. Chi cerca un'avventura matura deve rivolgersi altrove.



▲ La banda al completo prima di entrare in azione e scatenare guai.

Parlando della **grafica** si può dire che alla THQ hanno badato al sodo evitando inutili finanze e concentrandosi sulla qualità delle **animazioni** che sono piuttosto buone o sulla selezione dei **minigiochi** presenti; per quanto attiene ai personaggi, si nota che il lavoro di conversione del cartoon che è stato fatto è accurato e la banda, che risulta simpatica e ben caratterizzata così come nello stile della serie, è stata riproposta senza stravolgerne le caratteristiche principali.

UN TITOLO DA COMPRARE?

SE AVETE FIGLI...

È evidente che **Rugrats Studio Tour** non si rivolge ai cowboys del joypad, ma questo non ne fa assolutamente un titolo da disprezzare, dato che le note positive citate sono comunque numerose. Ma non basta: il gioco è stato infatti tradotto completamente in **italiano** e i dialoghi (molto importante) sono stati doppiati dagli stessi attori che hanno prestato le voci alla versione italiana della serie; gli stessi **dialoghi** sono stati adattati in modo coerente e le **battute** originali conservano il senso e l'umorismo necessario anche grazie al buon lavoro che è stato fatto. Tutto sommato **Rugrats** si lascia giocare e non annoia nemmeno gli adulti, soprattutto se fanatici della serie tv. Se pensate che un gioco per bambini non possa aspirare al voto che vedete nella scheda, date un'occhiata al box...

The Grinch

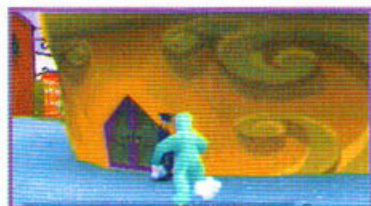
DI STEFANO VANINI



acendo affidamento sull'onda del prevedibile successo cinematografico di *The Grinch*, anche la PSX si prepara ad accogliere l'ennesima conversione del film di Natale; la storia narra le vicende di un piccolo mostriacchietto verde che abita sulle montagne che fanno da anfitratto al ridente villaggio di **Ki non So** abitato dagli originalissimi **Non so Ki**, luogo dove le Feste hanno ancora un significato vero. Il **Grinch** tenta di rubare ai ragazzi del paese il loro Natale, impossessandosi degli addobbi, rubando i regali, distruggendo i pupazzi di neve e tutto quanto abbia a che fare con il Natale gli capita a tiro. Alla fine, ovviamente, si renderà conto che la festa per eccellenza non è composta solo dai lustrini e dalle belle vetrine del consumismo, ma è fatta anche di gioia e solidarietà.



⚠ **Attenzione! Questo potentissimo nemico potrebbe attaccarci la gioia del Natale...**



⚠ **Le guardie sono armate con pistole congelanti; una bella scrollata ci toglierà dagli impacci.**

LA STORIA

La tana del povero **Grinch** è stata invasa da una ventata fortissima, e tutti i progetti dei suoi utilissimi gadget si sono sparpagliati nella vallata sottostante. Cosa dovrà mai fare? Recarsi malvolentieri nel giovinale **Non so Ki** (qui **Whoville**) e recuperarli e, visto che lui proprio non lo sopporta, sabotare il Natale dei locali. C'è un motivo per tutto ciò? Se è così gli sviluppatori si sono ben guardati dal dircelo...

IL FILM C'È, FACCIAMO ANCHE IL GIOCO?

Occhio e croce questo potrebbe essere il discorso fatto alla **Universal**, dato che *The Grinch* su PSX è tristemente uno dei prodotti meno curati che si siano visti recentemente. Partiamo dal personaggio principale; la caratterizzazione del Grinch è approssimativa: non si capisce infatti - e nemmeno viene spiegato - il motivo di tanto odio per il Natale e quale sia la molla che spinge la creatura a distruggere lo spirito natalizio... E proprio per



⚠ **Guadagnare punti per distruggere i pupazzi di neve, mah...**

questi contenuti non sembra che il titolo sia in linea con il target che si propone di raggiungere; un secondo problema è rappresentato dal fatto che il titolo non è stato tradotto in italiano e questo, oltre a minare le già improbabili vendite, potrebbe allontanare anche i giocatori occasionali, se paragonato a titoli di qualità come **Crash** o **Ray Man**. Dal punto di vista tecnico non giungono comunque note rassicuranti: trattandosi di un **platform 3D** ci si aspetta che i movimenti di camera seguano il personaggio senza far perdere l'orientamento, ma ciò purtroppo accade soprattutto nei livelli avanzati, in cui la precisione nei salti diventa essenziale e mancare l'appiglio significa morte certa. Gli **ambienti** nei quali ci si muove sono molto colorati ma poco dettagliati; **Whoville**, per esempio, è una cittadina in stile cartoon piuttosto piatta e con poche piattaforme - ma in un platform non dovrebbero esserci solo quelle? - mentre gli abitanti del paese sono pochi e dotati di reazioni incongruenti. I bambini del paese tenteranno alternativamente di abbracciare e accarezzare la creatura per infonderle un po' di sano spirito natalizio o di centrarlo con delle **palle di neve**; dal canto suo il Grinch risponderà con sonore **panzate** o fetide **alitate** a qualsiasi gesto d'affetto rivolgtogli. Gli adulti invece scapperanno terrorizzati ma non tutti; le **guardie**, che non degnano il Grinch di uno sguardo, si rianimano improvvisamente per congelarlo con le loro pistole. Insomma, non ci si raccapezza più dopo poco.

CONCLUDIAMO

In tema di acquisti natalizi e 'consigli per spendere meglio' non possiamo che suggerire



⚠ **A Whoville non ci sono molte piattaforme, ma quelle poche sono difficili da raggiungere per via dei controlli non sempre precisi.**

The Grinch al cinema

Dopo il consueto successo riscosso negli Stati Uniti, giunge anche da noi *The Grinch*, ultima fatica del prode **Ron Howard** (*Cocoon*, *EdTV*) che ha come protagonista **Jim 'facciadigomma' Carrey**. Kolossal dagli effetti speciali curatissimi e sofisticati, il film prende le mosse dalla novella per bambini scritta da **Seuss** e già portata sugli schermi televisivi quella volta - nel 1966 da **Chuck Jones** con il titolo di *How the grinch stole Christmas*, ma alla **Universal** hanno fatto davvero le cose in grande pagando la bellezza di **5 milioni di dollari** alla vedova dello scrittore, **Audrie Geisel**. I milioni guadagnati non hanno però reso del tutto felice **Mrs. Geisel**, che dopo aver assistito alla proiezione del film ha dichiarato tutta la sua insoddisfazione dicendo che "ci sono troppe gag, e gli scherzi sono eccessivamente banali, non rispecchiano il mondo descritto da mio marito, non del tutto almeno". Chissà cosa direbbe dopo aver visto il gioco!



di rivolgere la propria attenzione su altri prodotti; per chi ancora non li conoscesse i citati **Crash Bandicoot** o **Ray Man** sono raccomandatissimi, dato che *The Grinch* sembra tanto la classica operazione chiusa in fretta e furia per sfruttare fino in fondo l'onda del successo cinematografico.

Planet Voto

45



A favore:

- È il gioco ufficiale del film.

Contro:

- La grafica approssimativa e la telecamera
- Un personaggio senza carattere e pure abbastanza antipatico, meglio il suo cane Max...

⚠ **Un iriconoscibile Jim Carrey è The Grinch.**

PROVA PLANET

Looney Tunes Racing

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

83

Grafica 7
Gameplay 8
Sonoro 8
Longevità 7
Originalità 5

A favore:

- Divertentissimo
- Ottimo sfruttamento della presenza dei **Looney Tunes**
- Soddisfacente localizzazione in italiano

Contro:

- Abbastanza semplice
- Graficamente funzionale o poco più

Ecco l'ultimo racing fumettoso che compare su PSX; ne abbiamo visti molti ultimamente, ma questo è probabilmente il migliore e si piazza dritto dritto al secondo posto fra i migliori di sempre, dopo l'eccezionale (ECCEZIONALE, più passa il tempo e più me ne rendo conto) driving game con Crash Bandicoot: l'insuperabile **Crash Team Racing**.

DOPO I RACING CON I PERSONAGGI DISNEY E CON I MUPPET, ECCO A VOL.

Gli sviluppatori hanno sfruttato con molta intelligenza e perizia una licenza vincente. I **Looney Tunes** sono certamente tra i cartoni che, per il loro sarcasmo, maggiormente si prestano a una trasposizione su PlayStation; e



▲ La grafica è questa, la vedete da soli: niente di eccezionale. Ma è veloce e fluida e fa bene il suo lavoro.

certo, se non un platform (che praticamente già esiste) era un racing il titolo che maggiormente avrebbe dato modo di sfruttare le caratteristiche comiche della banda. Il gioco - è questo che mi preme ribadire innanzitutto - è infarcito di **tocchi umoristici**, che vanno dalle espressioni che escono dalle bocchette di tutti i Toons alle animazioni che li caratterizzano. Su tutte, non posso non segnalarvi le orecchie di **Bugs Bunny** che durante la corsa sventolano come due bandiere! Esilarante davvero!!

LE ORECCHIE AL VENTO DI BUGS BUNNY: UNO SPETTACOLO DA NON PERDERE!

Le modalità offerte dal menu di avvio sono canoniche: gara singola, campionato, sfida multiplayer ecc. Una volta in pista, la giocabilità è davvero buona: il mezzo risponde in maniera sempre pronta e decisa. Il livello di difficoltà è settato in modo adeguato, la **sfiga** non è mai troppo ardua (e quindi stressante) né troppo blanda (e quindi poco interessante e stimolante). Durante la **gara**, potrete raccogliere diversi **bonus** sulla pista da utilizzare per sbaragliare la concorrenza. Ovviamente, in tanta ricchezza (...) non mancano gli **speed up** che, disseminati sull'asfalto, consentono al mezzo di accelerare con prontezza e bruciare gli avversari o recuperare terreno se siete rimasti indietro. Per



▲ Alcuni 'malus' che subirete vi faranno perdere del tempo e dei metri preziosi, ma sono troppo simpatici! La vedete la nuvoletta in perfetto stile Fantozzi?

finire, un'amenità. Consuetamente, nella modalità **campionato** ci sono **tre** classi di difficoltà crescente; se in Mario Kart queste sono legate alla cilindrata dei kart (rispettivamente di 50, 100 e 150 centimetri cubici), in **Looney Tunes** sono distinte nelle categorie **Furlante**, **Puzzolente** e **Spregevole**. Giuro.

I DON'T WANNA A SHORT DICK TOON

La grafica fa bene il suo lavoro: non fa gridare al miracolo ma si comporta in modo molto convincente. Soprattutto è fluida e veloce, e questo aiuta l'esperienza ludica; inoltre, sono da apprezzare le **animazioni**, che strappano sempre sorrisi come dicevo nel paragrafo precedente. L'**audio** è davvero buono, poiché non mancano i commenti dei Toons durante lo svolgimento delle competizioni: "Dove stai andando?" se siete disattenti, "Ti sta bene" se colpite un avversario con un item, "Maledizione" se venite sorpassati ecc. Per giunta, non sono stato preciso nel citarli (non li ricordo perfettamente, suvvia!), ma dovete considerare che li ho espressi nella lingua corretta perché, ebbene sì, l'audio è tradotto in **italiano**. In un buon italiano, per giunta.

TIRIAMO LE SOMME, SENZA FARCI DEL MALE PERÒ...

Insomma, questo è un ottimo racing. Non presenta grosse innovazioni, modalità o caratteristiche tecniche sbalorditive. Però fa bene il suo lavoro di 'gioco', che deve divertire. I diversi aspetti dai quali ogni prodotto videoludico viene giudicato soddisfanno pienamente il censore. In poche parole: si tratta di un prodotto perfetto per chi ama i racing colorati e lo stile e l'umorismo dei **Looney Tunes**. Molto consigliato!



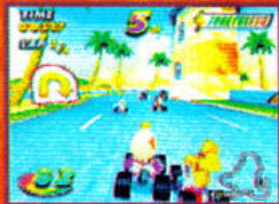
▲ Ogni tanto l'azione è arricchita da qualche semplice effetto di luce. Ma il bello, in circostanze come queste, è il commento che il Toon vi lancerà d'dosso.

Gli altri

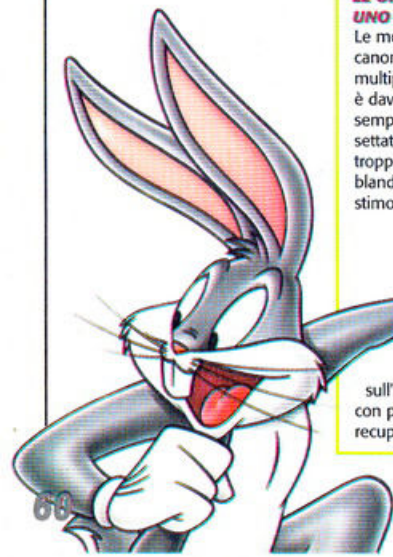
Da quando è comparso il primo racing disimpegnato e colorato, molte software house hanno cominciato a sfornare il proprio. Il sottogenere nasce su Super Nintendo con **Super Mario Kart**, che avrebbe conosciuto un



sequel in **Mario Kart 64**, uscito sul Nintendo 64, il fratello maggiore della tanto amata console a sedici bit. Mario Kart 64 è un gioco eccezionale, che merita di esser giocato almeno una volta. Tutti i racing vi si ispirano; su PSX è comparso il suo più diretto clone, quel tanto volte citato **Crash Team Racing** che secondo il mio (indiscutibile) parere è persino migliore di Mario Kart 64. E tutti i giochi, ora, è con il racing di Crash che si devono misurare. Questo dei **Looney Tunes** è l'ultimo, in ordine di tempo; gli altri racing fumettosi usciti per PSX sono: **Bombeman Fantasy Race** (gennaio 2000; voto 65);



Chocobo Racing (settembre '99; voto 77); **Crash Team Racing** (dicembre '99; voto 93); **Disney Magical Racing Tour** (dicembre 2000; voto 78); **Lego Racers** (aprile 2000; voto 71); **Muppet Race Mania** (giugno 2000; voto 77); **Speed Freaks** (settembre '99; voto 85); **Wacky Racers** (ottobre 2000; voto 78)





<< ANJAN


PUMA[®]
PUMA.COM

World Dstruction League Thunder Tanks

DI STEFANO VANINI

Planet Voto

50

Grafica 5
Gameplay 5
Sonoro 5
Longevità 5
Originalità 5

A favore:

- I filmati di intermezzo sono esilaranti anche se pochi
- La possibilità di radere al suolo qualsiasi cosa occupi l'arena di gioco soddisferà gli istinti distruttivi di tutti.

La grafica è troppo sgranata e sottolinea in modo evidente la differenza che c'è tra quello che si vede e quello che si gioca.

I rallentamenti sperimentati quando il traffico sullo schermo aumenta sono piuttosto fastidiosi.

M

a guarda che originalità! Non c'è proprio nulla da fare: lo sviluppatore medio, quando guarda avanti, vede solo morte e distruzione nel futuro dell'umanità, o al massimo una faticosa ricostruzione a caro prezzo; un mondo nel quale, dopo la tragedia, la violenza viene bandita o meglio confinata in **arene** speciali dove coraggiosi piloti, guerrieri e chi più ne ha più ne metta si battono per il piacere del **pubblico**, visto che il tutto viene ovviamente ripreso in mondovisione.

CERCO POSTO AUTO PER CARRO ARMATO

Dopo aver combattuto nel futuro con qualsiasi mezzo di cielo, di terra e di mare ci sorge un dubbio gigantesco: era forse dai tempi del mitico Atari che due **carri armati** non si scontravano su una console con i presupposti presenti in **World Dstruction League Thunder Tanks**, ovvero la semplice eliminazione fisica dell'avversario. Ci sarà stato un motivo? Probabilmente sì, se un argomento potenzialmente tanto 'ricco' di possibilità è stato abbandonato per così lungo tempo; eppure alla **SDO** hanno pensato di riproporre l'idea rivitalizzarla con qualche innesto figlio dei tempi.



▲ *Non è saggio mettersi di fronte al nemico, ma i bot non sono così resistenti.*



▲ *Ecco la bandiera! Ma dalle cannonate che stiamo prendendo si direbbe che è ben protetta...*

Tanto per cominciare, parliamo delle **modalità** di gioco; partiamo da quelle sostanzialmente omologhe tra loro come **Slida Mortale** e **Pandemonio**, nelle quali l'unico obiettivo è spazzare via i nemici, a quelle più interessanti come **Conquista la Bandiera**, che ha come scopo – appunto – la conquista delle bandiere (**cinque** in tutto) attraverso la distruzione dei nemici così come degli edifici che sorgono nelle varie arene. Ma è senza dubbio la modalità **Torneo** quella che può donare maggiore longevità al gioco.

WORLD DSTRUCTION LEAGUE!

Nel contesto della lega, infatti, confluiscono anche le altre modalità, fatto che oltre a rendere il gioco nel complesso più vario evita che la noia prenda il sopravvento prima del tempo. Durante gli scontri con gli altri contendenti, che faranno di tutto per allontanarci delicatamente dalla vittoria facendoci saltare per aria, potremo distruggere praticamente qualunque cosa presente nell'arena, dalle infrastrutture della **rete televisiva** che ci riprende agli **edifici** che spesso nascondono utili **power-up**. Ulteriore variante è rappresentata dal mezzo che avremo a disposizione: durante le varie manches rimarrà sempre lo stesso, ma è destinato a cambiare tra una locazione e l'altra costringendo ad adattarsi velocemente



▲ *Come volevasi dimostrare; la bandiera è scomparsa, il nostro avversario si allontana vincitore e noi cominciamo a bruciare!*

al nuovo mezzo; ogni carro ha infatti peculiarità che lo rendono differente dagli altri per **velocità**, **maneggevolezza** e **armamento** oltre che, naturalmente, per **aspetto**. Gli avversari di ogni round non saranno comunque gli unici a darci dei grattacapi; nell'arena vengono infatti posizionati anche fastidiosi **bot** e **postazioni missilistiche** che, a seconda dell'area nella quale sono posizionati, prendono le parti di uno dei contendenti attaccando fino alla – loro – distruzione.

UN GIOCO COSÌ E COSÌ

Tagliamo la testa al toro: **World Dstruction League Thunder Tanks** non è un pessimo gioco, ma soffre di gravi difetti dal punto di vista **grafico** che sono evidenziati dal grande gap qualitativo con i **filmati** di intermezzo, ben realizzati e molto spiritosi, con i due **commentatori** della lega che bisticciano in continuazione. L'idea di base è buona, ma è stata realizzata con una pochezza grafica che non può essere ammissibile a più di cinque anni dalla nascita della PSX; il gioco in singolo, inoltre, diventa abbastanza noioso dopo tempo poco malgrado i **power up** e la sensazione di 'campagna' che può essere generata dalla modalità torneo; la **longevità** è decisamente breve. Nemmeno troppo diverso il discorso che riguarda l'**audio** e il **doppiaggio** dei filmati: se il primo risulta un po' troppo confuso quando i nemici vi si accalcano attorno e le esplosioni si sovrappongono, il secondo è in linea con l'alta qualità dei video grazie a un'interpretazione convincente degli attori coinvolti. Meglio dirigere i propri acquisti altrove.



▲ *A parte le palizzate, si possono radere al suolo tutti gli edifici; molti di loro nascondono utili power up.*



NASCAR 2001

DI CHRISTIAN PETTINI



Planet Voto

71

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9
Gameplay 7
Sonoro 7
Longevità 6
Originalità 9

A favore:

- Buona grafica, definita e veloce
- Simulazione accurata

Contro:

- Che stress questi ovali tutti dannatamente uguali fra loro!
- Nel 2001 vorremmo qualcosa di un po' meno ripetitivo

La schermata del garage, che precede l'entrata in pista, consente di settare al meglio la nostra vettura. Il menu è chiaro e completo.

Arduino, un meccanico bellino

Il menu che precede ogni gara di quelle 'serie' (non la quick race, quindi) è preceduto da una schermata che consente di iniziare un giro di pratica, le qualificazioni ecc. Tra le altre voci è selezionabile una opzione Garage che consente di settare leggermente la vettura. Le parti sulle quali è possibile intervenire sono un buon numero, ma certo non raggiungono la complessità del Re, quel Gran Turismo che è sicuramente il paradigma del genere e va preso come riferimento tutte le volte che si parla di settaggi. Qui dovete tener presente che le regolazioni avranno evidenti influssi sulla guida, quindi occorre prestare attenzione a quel che si fa.



dal momento che tutte le piste sono ovali e per giunta risultano drammaticamente spoglie. È tutto; vi aspetto per il prossimo NASCAR, sempre con gli stessi ovali ma con un dettaglio grafico leggermente superiore e i nuovi sponsor nelle texture delle autovetture...



Il replay offre inquadrature accattivanti. Rivedere la propria performance seguendo le indicazioni della regia è spettacolare; ma da Gran Turismo in poi questa possibilità non è più un vanto, è una feature doverosa.



NASCAR 2001: odissea nello spazio. Nel senso che di tutti questi NASCAR dovremmo farne un bel pacchetto e spedirlo nelle profondità del cosmo... Poi pensiamo che un alieno con la PSX (sono sicuro che pure su Marte giocano con la Dea Grigia...) non merita tanta cattiveria da parte nostra e allora questo NASCAR 2001 ce lo teniamo noi qui. Ma che strazio, questi NASCAR tutti uguali, che di anno in anno ci vengono riproposti da mamma EA con le loro novità abbastanza insignificanti: i nuovi piloti, l'aggiornata grafica delle piste e delle macchine, un po' di risoluzione in più... Ecco, l'ho detto: il primo (ma non unico) difetto di questo NASCAR è la sua 'uguaglianza' rispetto al passato.



La visuale interna NON SERVE A NIENTE: la pista è nascosta dal cruscotto! Ma chi guida così, Ray Charles?

MI FA L'IDEA CHE DEVI ANDARE A DITTO

Il gioco qui recensito, e qui so che non incontrerò il vostro stupore, simula il campionato statunitense NASCAR. In questo, macchine di serie nella forma ma modificate nella sostanza con motori molto più performanti si affrontano all'interno di circuiti a uopo predisposti. Si tratta di piste ovali, da percorrere tenendo sulla destra la parte interna. La scelta di questa conformazione ha un unico scopo: è il modo migliore per

CORRERE. Le vetture, modificate fino all'esasperazione, sono infatti veloci e un circuito di fatto



La risoluzione è discreta, soprattutto la grafica si fa apprezzare per la velocità. Ma con questa visuale alla Micromachines non è che lo schermo sfrecci alla velocità della luce...

privo di curve è il posto migliore su cui sfogare la potenza dei propulsori elaborati, senza impedimenti come le curve che richiederebbero una certa tecnica. No, qui conta solo il piede, il destro, che deve affondare sul pedale dell'acceleratore.

VOUOI TORNARE INDIETRO, FAVETTA?

E infatti il gioco, così come lo sport, non esclude che possa avere i suoi bravi estimatori. Tuttavia un prodotto videoludico ispirato a uno sport in cui conta la velocità è per sua stessa natura abbastanza monotono - e già questo è un fatto grave - ma rischia di essere un autentico schifo se non replica la velocità emozionante che caratterizza le gare reali. E, diciamolo subito, per fortuna questo NASCAR è veloce, e questo fatto è in grado di coinvolgere e divertire chi ama spalancare. Per quanto riguarda gli altri aspetti del gioco, ebbene la giocabilità è davvero buona e convincente: nonostante il realismo, la macchina si guida davvero bene e il controllo è ottimo. Sia con un dispositivo analogico che con gli stick del Dual Shock, le vetture si controllano che è un vero piacere. Certo l'impegno richiesto non riguarda minimamente il tracciato: curvono larghi che si affrontano praticamente a palla non sono certo un banco di prova convincente per testare il sistema di controllo. Ma il bello lo si vede durante i sorpassi, infatti!

TURURIRU TURIRÀ

Le serpentine e i sorpassi sono una cosa in effetti molto appagante: il livello di difficoltà e l'Intelligenza Artificiale comportano sempre un buon impegno in queste fasi, in cui è necessario affrontare altri veicoli. È in questo che il gioco in effetti dà il meglio di sé e dimostra la sua validità. Per quanto riguarda la grafica si è detto, e qui si ribadisce che il dettaglio è alto (buone le texture in pista, ottime quelle sulle macchine) e la velocità fa davvero bene al morale. Purtroppo la piacevolezza estetica è pari a ZERO,



Mtv Sports Skateboarding

Featuring Andy Mc Donald

DI STEFANO VANINI

Planet Voto

50

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 5
- Gameplay 5
- Sonora 4
- Longevità 5
- Originalità 5

A favore:

- È l'unica alternativa al mito Tony Hawk
- La modalità lifestyle si fa giocare
- Colonna sonora adeguata e selvaggia.

Contro:

- Grafica bruttina e poco curata
- Animazioni non sempre all'altezza.

Le pareti della piscina sono davvero verticali: prendendo abbastanza velocità si riesce a saltare molto in alto.



ettiamola così: almeno ci hanno provato. Il filmato introduttivo, sulle note lanciaanti di **Street Carp** tratto dal grande **White Pony** dei **Deftones**, lascia ben sperare: **Andy Mc Donald** lanciato in evoluzioni impossibili con il suo skate nel sole della California prometteva davvero bene... Ma come tutti sanno da un bel po' di tempo a questa parte, conviene non fidarsi mai dei filmati introduttivi: che siano ripresi dal vero o realizzati in full motion video, possono riservare sorprese non sempre piacevoli.

DOLENTI NOTE

Purtroppo è quello che succede anche con **Mtv Sports Skateboarding**, un titolo che se solo avesse goduto di maggior cura nella realizzazione sarebbe stato sicuramente migliore sotto tutti i punti di vista. Ma andiamo con ordine; gli ingredienti per fare un buon lavoro c'erano tutti: una **colonna sonora** bella pesa, con i più importanti nomi della scena hardcore-punk, uno sport divertente, spettacolare e la possibilità di emulare le **evoluzioni** spericolate dei più famosi rider (i pro replicati nel gioco sono **quattordici** in tutto), senza rischiare l'osso del collo, eppure il gioco segna il passo. Non si tratta di un brutto titolo, ma forse la pietra di paragone con cui ci si deve confrontare nel momento in cui si realizza un gioco dedicato allo skateboard è davvero troppo lontana e i raffronti diventano ingenerosi. Lo dico subito: non c'è paragone. Attualmente sembra impossibile concepire un gioco che possa rivaleggiare con **Tony Hawk's Pro Skate**. Con tutta la buona volontà del mondo alla **THQ** si sono messi al lavoro per generare una alternativa valida, ma credo che



Il primo ambiente per la pratica ricorda un'area industriale dismessa.

nota che facciano segnalare Mtv Sports Skateboarding, anzi si direbbe addirittura che un buon numero di arene dove si skata, a partire dal freeplay, siano state copiate dal titolo dedicato al grande Tony. Solo la **colonna sonora** esce a testa alta, ma siamo sicuri che nella composizione dei brani non c'è la mano della **THQ**.

EPUR SI MUOVE

Le opzioni di gioco, comunque, ci sono tutte: partendo dal **freeplay** che permette di testare senza limiti di tempo trick e grab imparando e migliorando con la pratica - le combinazioni riprodotte sono all'incirca una **settantina** - si passa per la modalità **lifestyle** che vedrà il nostro rider impegnato nell'ascesa al titolo passando dalle posizioni più basse della graduatoria ai piani alti dove fioccano i dollari delle sponsorizzazioni importanti; ovviamente, salendo la scala della notorietà si potranno firmare **contratti** per la fornitura di nuovo materiale, sbloccare **tavole** sempre più veloci e stabili.

Le **modalità a tempo** non sono nulla di spettacolare, ma diventano utilissime per sbloccare le board nascoste e testare i propri riflessi quando i secondi cominciano a essere scarsi; il **multiplayer** regala longevità al titolo con l'opzione **deathmatch** (!), in cui i contendenti si sfidano con l'obiettivo di buttare a terra l'avversario

più volte di quanto riesca a farlo lui raccogliendo inoltre diversi power ups sparpagliati nell'arena e con quella **Bomba** (!!!) dove i giocatori devono passarsi un ordigno prima che esploda.

Una colonna sonora da paura!

Cypress Hill - Rock Superstar
Deftones - Street Carp
Snapcase - 20th Nervous Breakdown
Pennywise - Might be a Dream
System of a Down - Sugar
Goldfinger - I'm Down
OPM - Heaven is a Halfpipe
No use for a Name - Life size mirror
Flashpoint - Militant

Faccio un po' di fatica a capire... Mtv sponsorizza un gioco dedicato allo skateboard e sceglie la colonna sonora più che adatta, peccato che recentemente a **Superrock** non sia passato neanche uno degli artisti compresi nella tracklist! Misteri di Mtv Italia...



Prepariamoci per un'evoluzione al limite.



Il caricamento prima del salto è necessario per realizzare trick decenti.

abbiano fallito; su tutta la linea, a partire dall'aspetto grafico - le pareti delle **arene** non sono solidissime e 'seguono' il rider con fastidiose vibrazioni - per arrivare alle **animazioni**, non ci sono spunti degni di

Mtv Sports Skateboarding sembra soffrire della 'maledizione Mtv Interactive', titoli sviluppati forse troppo in fretta, con scarsa attenzione ai dettagli, e che certamente non godranno di un lungo e roseo futuro.

**Un mondo di informazioni
a portata di dito.**



Un dito, un tasto e si aprono tutte le dimensioni del WAP. Grazie ai telefoni cellulari WAP Sagem, Internet vi segue ovunque: avrete in tasca il mondo del cyberspazio!

Telefoni cellulari WAP Sagem

*Per ulteriori informazioni: www.sagem.com
oppure rivolgersi a 02.75419727.*



SAGEM
Technology in Action

Miss Pacman

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

77

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 6

Gameplay 7

Sonoro 7

Longevità 6

Originalità 7

A favore:

- Concept semplice e immediato
- Ottimo se giocato con altri tre amici
- Tecnicamente favorevole

Contro:

- Ripetitivo
- Retro

PROVA PLANET



▲ Non solo fantasmini! Questi nuovi nemici regalano un po' di varietà in più e, se sono storditi il naso ai 'classici', rispecchiano comunque nel look e nell'atteggiamento i più comuni fantasmi.



OGGI ABBIAMO le Danger Girls, le Lare Croft... per forza! Con i giochi tutti tempestati di poligoni, possiamo regalare ai nostri occhi uno spettacolo verosimile e conturbante. Un tempo, quando le macchine da gioco avevano un numero squallido di bit e di RAM, le bonazze ce le potevamo scordare; l'unica vera 'femmina' che rendeva visivamente anche negli anni verdi, perché non era una donna ma una sfera con la bocca e gli occhi truccati, era la signora Pac-Man. Che, per la gioia dei nostalgici e la disperazione di chi non vuole pupazzetti ma donne 'in carne e poligoni', ritorna in un gioco davvero simpaticino, fresco e benaugurante per l'anno nuovo.

CHE SCREANZATI: INFATIDIRE UNA PAC-SIGNORA!

Il gioco ha una semplice struttura. L'opzione **single play** (di quella per più giocatori umani) parla in un box qui attorno) vede l'utente impegnato in un'azione arcade duplice. Le due fasi sono separate e distinte. La prima è quella classicamente labirintica; qui l'utente deve recuperare tutte le **palline** che si trovano nella struttura. Ci sono circa **cento labirinti** da ripulire, caratterizzati da un livello di difficoltà sempre crescente. All'interno, oltre ai classici fantasmini, troveremo altri nemici intenti a infastidirci sul cammino: mostri di tutti i tipi che spezzano con la tradizione ma inseriscono

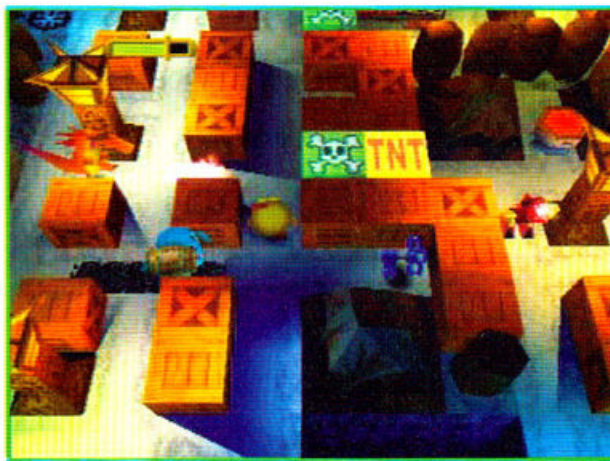


▲ Effetti speciali commentano ogni tanto le azioni della miss. Si tratta di un piacevole guardare.

cose nuove. La seconda parte del gioco interviene le fasi labirintiche. Pur mantenendo il controllo della miss, dovremo superare quadri su quadri in cui risolvere **puzzle** all'interno di zone dalla natura platformosa.

UN LABIRINTO AL GIORNO...

La grafica è abbastanza buona. Ai tempi di Checco e Nina, oppure quando i mulini erano bianchi (come vi piace di più), la struttura del **labirinto** facilitava la grafica: forme squadrate, pochi colori... Insomma, dalla semplicità strutturale del labirinto traeva beneficio la grafica. Oggi, riportare un labirinto su PSX significa farlo in 3D e coprirlo da texture belle colorate. L'aspetto estetico trae vantaggio anche dagli **effetti di luce**, che arricchiscono sovente l'azione. Inoltre, è ottima la **risoluzione**. Ovviamente non sto dicendo che **Ms. Pacman** si pone come nuovo metro di paragone estetico per i giochi PSX; dico solo che fa il suo lavoro ben sorreggendo una giocabilità semplice. L'**audio** è quello che ci potremmo aspettare: musiche e suoni simpatici che accompagnano l'azione. Insomma, il gioco è divertente e immediato e in **quattro** è davvero eccellente. Ma si tratta di un prodotto troppo semplice per interessare davvero la smalzata utenza PlayStation...



▲ Un classico esempio della sezione che interviene le fasi di labirinto: casse letali, percorsi da fare, punti da raggiungere. Una buona idea che aggiunge varietà all'azione.

Genere 'labirinto/ risalita'

Uno dei primi videogiochi della storia è stato **Pacman**; aveva, come tutti ben saprete, la struttura di un **labirinto** che doveva esser ripulito delle 'palline' che conteneva. Ovviamente un gioco di successo ha generato una lunga serie di cloni, così tanti da far nascere un genere da affiancare a quelli tipo "sportivi", "guida" ecc. I cloni che uscirono all'epoca riguardavano le console concorrenti (**Lady Bug** su Colecovision, **Lock'n'chase** su Intellivision, giusto per citare i più celebri). La nostalgia ti prende quando assisti alla scomparsa di un genere: ormai il gameplay "labirinto" non è più tale da contraddistinguere un genere, e quindi noi parliamo di questo **Ms. Pacman** identificandolo genericamente come **arcade**. Sigh...



▲ La signora Pacman in 3D: bella grafica, bei colori, risoluzione abbondante. Ma niente che faccia gridare al miracolo!

Chaos Break

DI **STEFANO GHIRARDINI**



Il nuovo gioco della **Taito** è un'avventura che si sviluppa su molti livelli, in cui il giocatore dovrà dimostrare le proprie capacità di sopravvivenza. La vicenda comincia su un **elicottero**, dove verrete informati sulla missione da compiere e vi verrà indicato il luogo in cui recarvi: una ridente isoletta sulla quale si stanno compiendo esperimenti segreti su un tessuto parassita (ma che trama originale! Sicuramente hanno assoldato fior fior di sceneggiatori...).

All'inizio della partita sarà possibile scegliere quali dei due protagonisti del gioco impersonare: **Mituki** o **Rick**. La prima è una giovane e bella ragazza, apparentemente indifesa, ma armata fino ai denti e molto agguerrita. Rick, invece, è un fustone che si porta sempre dietro un bazooka dalla potenza devastante. Ovviamente, dalla scelta dipenderà lo svilupparsi della storia: ci saranno differenti missioni da portare a termine e perfino la schermata iniziale dell'avventura si adeguerà a Mituki o a Rick. Scegliendo di impersonare Rick, vi ritroverete nelle fogne della **Fluxus Biomaterial**, una fabbrica costruita su un'isola sperduta. Neanche il tempo di terminare il veloce briefing con gli altri componenti della squadra speciale della D.E.F, che subito verrete attaccati da un enorme verme dalle fauci mostruose, straordinariamente simile a quelli di *Tremors*. Partendo nelle vesti di Mituki, invece, vi ritroverete sul tetto di un edificio, insieme a due compagni. Usando un ascensore potrete scendere nel seminterrato dello stabilimento, dove verrete attaccati del solito vermine.



▲ Mituki è la protagonista di questa storia; molto carina, è un personaggio tipicamente manga.

ATTENTA A DOVE MI... TUKI

I nemici che Mituki e Rick incontreranno all'interno dello stabilimento non sono pochi: ci sono **ragni** in perfetto stile *Alien*, enormi **cimici** elettriche, **topi** assetati di sangue, **robot** armati di laser, uomini trasformati in mostri e strani incroci tra persone e orrende bestie. Tutti geneticamente modificati e resi dei perfetti strumenti di morte. Ogni livello di gioco ha i suoi mostri, tranelli e passaggi da sbloccare con **codici segreti**. Alcuni sono abbastanza complicati e vi faranno sudare le proverbiali sette camicie per decifrarli.

I **dialoghi** del gioco sono in inglese, ma è possibile far comparire i **sottotitoli** in italiano,



▲ La mappa ha due livelli di zoom, ma sono più che sufficienti per non perdersi...



▲ Queste creature volanti sono un incrocio tra zombie, demoni, pterodattili e fantasmi!

anche se la traduzione di alcuni passaggi è poco fedele. In più, in alcuni momenti del gioco si nota una sincronizzazione non perfetta del sonoro.

La **grafica** è ben realizzata, anche se i fondali sono un po' monotoni. La trama, invece, non è sufficientemente ricca e sarebbe stato opportuno inserire un numero maggiore di colpi di scena. Una vera sorpresa risulta il **controllo** dei personaggi, che - grazie anche al controllo analogico, peraltro non obbligatorio - è molto comodo e preciso. Questa caratteristica risulta particolarmente apprezzabile nei momenti di difficoltà, dai quali ci si potrà trarre facilmente d'impaccio. In conclusione, possiamo dire di trovarci di fronte a una specie di cocktail tra **Resident Evil**, **Alien**, **Dino Crisis** e **Parasite Eve**. Il risultato fortunatamente è gradevole e giocabile; certo, questo **Chaos Break** non brilla per originalità...

▼ Il ritrovamento di misteriosi cadaveri è motivo di preoccupazione per Mituki e Rick. Le atmosfere sono molto scure...



Con chi ci tocca giocare...

Chaos Break offre la possibilità di scegliere tra due personaggi piuttosto diversi (anche se rappresentano alla perfezione le tipologie dei protagonisti di un videogame): **Mituki** e **Rick**. La fanciulla è la classica ragazza carina, all'apparenza debole e indifesa, capace di prendere in pugno situazioni critiche e avere la meglio contro mostri che farebbero impallidire Rambo.



Il bestione è l'altrettanto classico **omone nerboruto**, che preferisce ragionare in modo spiccio, facendo parlare il proprio arsenale. Ci permettiamo di muovere un piccolo appunto alla **Taito**: era troppo chiedere di uscire un po' dagli schemi e offrirci un prodotto - non dico originale - ma almeno **LEGGERMENTE** diverso dalle migliaia già in commercio?



► Le inquadrature cambiano a seconda della stanza dove ci si trova, ma i cambi sono molto rapidi e 'indolori'.



Planet Voto

75

Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	6
Originalità	6

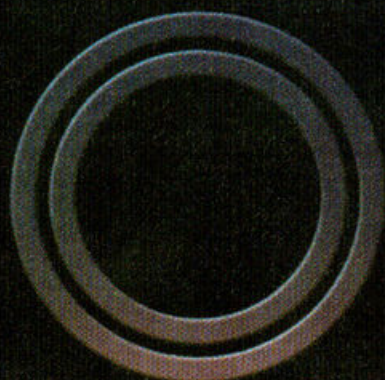
A favore:

- Buona realizzazione grafica
- Giocabilità su discreti livelli
- Sistema di controllo preciso e immediato

Contro:

- La trama del gioco è poco accattivante e originale
- Alcuni degli enigmi sono un po' troppo difficili

PLAYSTATION

**Il grande**

Ebbene sì, qualcuno l'ha scritto. Nessuno mai si era cimentato in un'opera così mastodontica prima d'ora. Non troverete nessuno libro come questo sulla PlayStation. Non troverete nessun libro come questo e basta. Adnkronos Libri è lieta di presentarvi l'unico, inimitabile, inossidabile, imprescindibile, inattaccabile Grande Libro della PlayStation. E scusate se è poco!



e tutti noi siamo qui – noi a scrivere, voi a leggere – è merito della PlayStation. O colpa, fate voi. Sta di fatto che cinque anni fa l'esimio Ken Kutaragi decise che era venuto il tempo di portare il divertimento delle sale giochi nelle case. La frase ormai storica che annunciò l'uscita su PlayStation del primo **Ridge Racer** – che, lo ricordiamo, è stato un blockbuster in sala giochi – fu questa: "La PlayStation è nata perché volevamo portare Ridge Racer nelle case dei giocatori". In cinque anni è stato fatto molto più di questo. I Ridge Racer sono diventati quattro, i Tekken sono diventati tre, dei Final Fantasy si è ormai perso il conto. Cinque anni nei quali la PlayStation ha goduto di un successo senza precedenti per una console, ma anche per qualsiasi altro oggetto di home entertainment. Non si contano le PlayStation vendute in tutto il mondo, e l'Italia si è confermata baluardo inespugnabile, roccaforte mondiale della Dea Grigia. E questo ANCHE grazie a voi. E a noi.

La gioia per l'uscita di PS2 va di pari passo con i timori che spesso ci avete manifestato: "Ma continueranno a fare giochi per la PlayStation?" La risposta è ovviamente sì. La scarsa (finora) distribuzione di PS2 sul mercato mondiale, oltre a generare un bisogno generalizzato ma spesso ingiustificato, ha determinato un attaccamento più forte alla 'vecchia' PlayStation, complice anche il prezzo d'uscita del Principe Nero, nomignolo affettuoso per la PS2. Il successo della PlayStation, l'uscita della sorellina minore **PS-One**, l'arrivo di **PS2**, tutto questo merita una celebrazione. La PlayStation merita un posto nella Storia. E come si è sempre tramandata la Storia? Come ve l'hanno insegnata a scuola? Col metodo classico, il più vecchio, ma anche il più affascinante: i libri. Ok Internet, ok Game Arena, ok tutto, ma un po' di rispetto per la carta stampata, che diamine! Ecco che lo storico periodo quinquennale di vita PlayStation viene celebrato con un libro. Uno di quelli veri, di quelli grossi; uno di quelli che trovate in libreria. Sotto che voce non lo so: saggi storici? Nuovi scrittori? Manualistica? Per la rilevanza che la PlayStation ha avuto e ha ancora, è persino difficile stabilire in che settore collocare un libro del genere! Ma di cosa si tratta in



libro della PlayStation

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

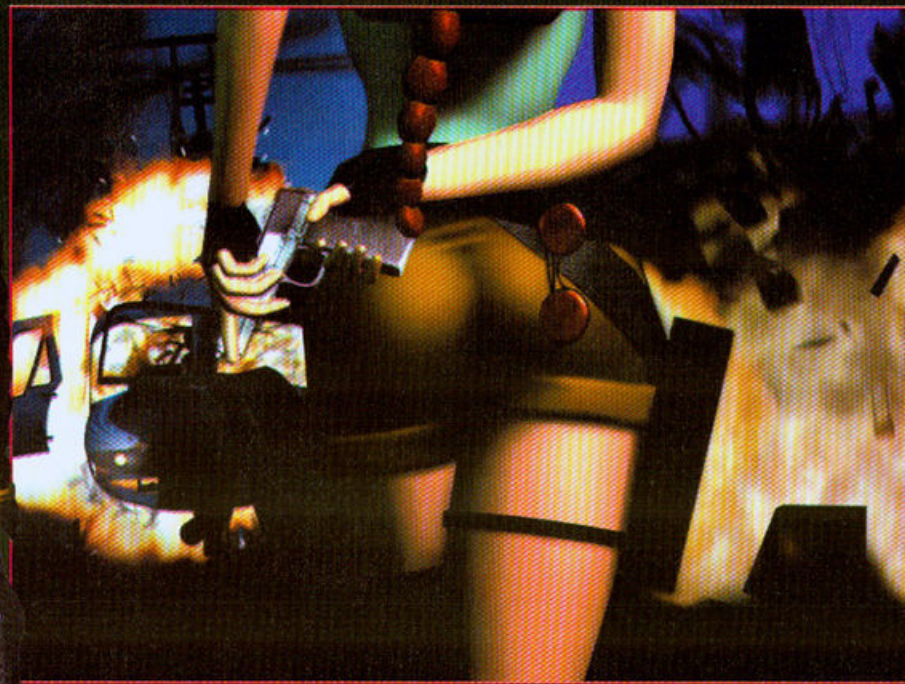
realtà? Il **Grande Libro della PlayStation** è l'enciclopedia universale PAL della PSX, aggiornata al **maggio 2000**. Ciò significa che ci troverete le schede di TUTTI i giochi usciti in versione europea (PAL) dal 1995 a oggi. Ma proprio tutti! Vi sfidiamo a trovare un titolo mancante: nel caso (assai improbabile) che così fosse, vi offro una birra personalmente! Le schede, raggruppate per generi, sono formate da alcune indicazioni di base comuni a tutti i giochi: casa, numero giocatori, pro, contro e consigli per i giochi (cheats, tattiche, strategie). Segue un commento sul gioco nel quale vengono raccontate la storia (se c'è), le modalità di gioco e tutto quello che di importante c'è da sapere. Vedo che già state facendo un paio di calcoli mentali, quindi lasciate che vi interrompa e vi risponda subito: sì, ci sono più di **CINQUECENTO GIOCHI** descritti in questo libro! L'autore delle schede è principalmente lo stesso che vi sta scrivendo in questo momento, cioè io, me medesimo. In questa estenuante opera di ricerca e stesura, sono stato aiutato da altre due persone che forse conoscete bene: Alfredo 'a'mamma' Delmonaco e Christian 'The Hammer' Pettini, due dei più influenti recensori di Planet PlayStation, ormai da anni vostri beniamini. Forse. Ma se pensate che si tratti solo di un catalogo, state sbagliando strada... Il **Grande Libro della PlayStation** è molto di più di una semplice carrellata di titoli. Contiene capitoli ben distinti che trattano l'argomento PlayStation sotto tutti gli aspetti. Qualche esempio? Andiamo per ordine... La prefazione è a cura di **Oreste del Buono**: scrittore, editore, raffinato critico letterario e cinematografico, appassionato sostenitore in anni non sospetti di generi considerati 'minori' dal mondo dell'intelligenza ufficiale come i fumetti, il giallo e la fantascienza.

L'introduzione è a cura di **Roy Zinsenheim**, il curatore ufficiale del libro nonché nostro direttore. I suoi editoriali incendiari su K PC Games e Planet PlayStation vi hanno già raccontato tutto di lui. Una piccola nota personale di colore: forse non sapete che in passato è stato autore di diversi libri musicali (tra gli altri) e fra di essi ce n'è uno in particolare a me molto caro, la storia degli AC/DC. Grazie ancora. Fine della sviolinata. Arriviamo poi alla *Lingua della PlayStation*, un capitolo a cura di **Aldo Nove** nel

quale l'autore illustra come il lessico dei videogiochi possa benissimo essere considerato una grande metafora della vita. Qualche esempio? Nell'ambito lavorativo un upgrade potrebbe tranquillamente indicare una promozione, un passaggio di livello; Game Over un licenziamento. In amore il matrimonio può essere considerato un link mode? E il joypad...? Aldo Nove è uno degli scrittori più amati dai giovani lettori italiani. La sua lingua arricchisce l'italiano contemporaneo di un effetto comico straniante generato dall'uso di modi e forme del linguaggio parlato e televisivo: un modo sagace per combattere l'impovertimento della lingua dall'interno del campo nemico! Seguono due capitoli specifici sulla PlayStation: il *Glossario*, con la spiegazione di tutti i termini tecnici, i neologismi e le italianizzazioni presenti nel libro, e la *Storia della PlayStation*, una divertente trasposizione mistico/medievale di quello che è successo dal 1995 ad oggi. L'autore di queste pagine è lo stesso che vi sta scrivendo in questo momento, cioè io (sì, lo stesso delle schede dei giochi...). Il *Mondo È Una PlayStation* è probabilmente il capitolo più sorprendente del libro: mini-interviste sulla PlayStation a personaggi di musica e spettacolo a cura di **Tommasso Labranca**. Sull'argomento



PSX, ognuno ha detto la sua, nel bene e nel male: Paolo Brosio, Elio e Le Storie Tese, i Fichi D'India, DJ Angelo, Francesco Paolantoni, Renato Zero, Corrado Guzzanti, Andrea Pezzi, La Pina, Gianluca Pagliuca, Max Gazzè, Paola & Chiara... Tutti hanno dato il proprio contributo, dicendo cosa ne pensavano della Dea Grigia. E vi assicuro che sono emerse cose insospettabili! Per farvi venire l'acquolina in bocca, vi racconto solo un paio di cose: lo sapevate che Renato Zero è malato di PlayStation? Gioca tantissimo, non la spegne mai, la mette solo in pausa; scende nel suo studio di registrazione, lavora un po' e poi risale a giocare! E in questo turbinio ha coinvolto persino Loredana Bertè! E che dire di Francesco Paolantoni? Sapete che ci gioca fino allo stremo, finché non ne può più? Queste e altre curiosità, i divi di casa nostra hanno confessato per questo libro. L'autore delle interviste, Tommaso Labranca, per anni massimo esperto italiano di sotto-culture, è irriverente, coltissimo, canzonatorio; un punto di riferimento per la nuova scena letteraria italiana, e per questo apprezzato e temuto dalla cultura 'ufficiale'. Segue poi un test attitudinale chiamato *Scopri La Tua Personalità*, un divertente metodo per scoprire verso quale genere di giochi siete più portati; *Playweb* e *PlayStation Communication* sono lo spazio dedicato alla PlayStation in Internet e alle campagne pubblicitarie PlayStation. Le pagine chiamate *Il Principe Nero* si riferiscono ovviamente all'avvento della PS2 e anche queste sono state scritte da... me. E se questo non fosse sufficiente per spingervi a uscire di casa **ISTANTANEAMENTE** e cercare questo libro, ci voglio mettere il carico: all'interno troverete anche (rullo di tamburi, prego)... UN DEMO CD! Esatto, **dodici demo** dei giochi più belli mai usciti per PlayStation: Tomb Raider, GT, Metal Gear Solid, Wip3out... Giochi che magari avete già oppure che non avete considerato degni di nota; comunque pezzi di storia, l'ideale compendio a un'opera come questa. Ma la parte bella arriva ora, senza nulla togliere al resto del libro, ovviamente. Come rendere ancora più stavillante un'opera magna come questa? Serviva l'apporto di grandi nomi (oltre al mio, naturalmente) e così è stato. Attenzione, perché questa è forte: all'interno del Grande Libro della PlayStation troverete **QUATTORDICI RACCONTI** dei quali la PlayStation è musa ispiratrice. Celebri autori italiani hanno prestato la loro penna per arricchire quella che, siamo sicuri, sarà l'opera del millennio. E non si tratta di autori 'così', non è mica come dire 'pizza e fichi'! Occhio alla carrellata: **Daniele Brolli, Maurizio Maggiani, Carlo Lucarelli, Stefano Massaroni, Pierfrancesco Pacoda, Alberto**



Piccinini, Luigi Gargano, Niccolò Ammanniti, Laura Piccinini e Tiziano Tonelli, oltre naturalmente a già citati Tommaso Labranca e Aldo Nove.

Si tratta di scrittori e giornalisti affermati, molti dei quali ricorderete perché hanno preso parte alla famosa raccolta di racconti splatter del 1995 *Gioventù carnalibade* (Einaudi/Tascabili - Stile libero). La nuova frontiera della letteratura italiana, insomma... Se non siete appassionati di letteratura, se non leggete neanche la targhetta dell'ascensore, è probabile che non conosciate i nomi di questi autori. Ma non si era detto che doveva essere l'opera del millennio? Certo, quindi insieme a questi racconti ne troverete un altro paio di altrettanti autori che forse conoscete



bene. Il primo si intitola *A caccia di Lara Croft*, e l'autore... Ebbene sì, lo confesso, sono io! Il secondo racconto è quello che ci permettiamo di pubblicare qui di seguito; come potete vedere, l'autore è lo stesso curatore del libro: Roy Zinsenheim. Buona lettura!

NOTA DELL'AUTORE:

Inutile dirvi che questo libro è la cosa di cui sono attualmente più fiero come autore (non voglio dire scrittore, perché altrimenti in redazione non la finiremo più di ridere...). Vedere il mio nome scritto accanto a quello di autori che ho imparato a conoscere e stimare da prima di iniziare questo lavoro, è una cosa che mi riempie di gioia e di orgoglio.



Questo libro ha voluto dire molto per noi di Media Group: ci sono voluti due anni per completarlo; due anni di lavoro che, possiamo dirlo senza falsi pudori, si vedono, si percepiscono tra le pagine. Approfitto di questo spazio per ringraziare personalmente tutti quelli che in questi due scellerati anni di lavorazione hanno dovuto sopportarmi: la mia famiglia, i miei amici, i miei colleghi. In particolare il revisore dei testi Massimo 'Robin Hood' Losa, l'unico oltre a me che si sarà riletto tutto il libro una decina di volte! Un ringraziamento particolare va all'Allegria Famiglia Bojangles (Agnus, Spallina, Andreone, Anakin, Jack, Herman, Bebe, i Fratelli Walhalla) e a tutta la Val D'Ayas (AO): grazie ragazzi, senza di voi non so se ce l'avrei fatta!

Il campione assoluto

DI ROY ZINSEHEIM

GIOVEDÌ

- Guarda che quello fa brutto. Se ti pesca che hai chiamato la sua tipa ti conia proprio brutto.
- Frega niente. Mi sono appena sparato tre ore di Metal Gear, sono forte come Snake, imbattibile. Quello non ha niente in testa. Va solo di GP2, sempre come Schumi, e pensa di essere tosto perché vince a Monza partendo dal fondo e tagliando le chicane. L'ho chiamato alla sfida al massimo livello con i danni inseriti, ma lui dice che non ci sta dentro a smanettare con i perdenti come noi.
- ... ma sai che la mamma gli ha mollato la TT spider? Cosa fai, gli vai dietro con lo Scarabeo?
- Che sbatta, quello c'ha solo il grano. La mamma la vede una volta al mese, quando il suo tipo la molla un attimo, il padre è sempre via. E invece di rompere come i miei, gli danno il grano. Pile. L'altro giorno ha speso due pali di Napapiri. Ma che me frega. C'ha solo il grano ma non regge il movimento.
- Fai come vuoi, ma questo non è Tekken, quello è palestrato duro. Fatti sentire, mollala.
- Non regge, non regge. L'altra sera si è fatto tre vodka e Red Bull e sembrava Spyro. Saltava come un cretino, lei si voleva nascondere. È andata in bagno per mezz'ora e lui manco se n'è accorto. Saltava, saltava, anche quando hanno messo quella odiosa nanetta che urla ti amo, ti amo, lui saltava. Ti amo, ti amo e intanto lei stava al cesso...

- E tu dove stavi?

- La guardia ai cessi. Ho cronometrato.
Ventisette minuti e dodici secondi con turnover di quattro amiche. Entrata decisa.
Uscita con tracce di trucco sulle guance.
Gambata molle, amiche scure, gin fizza sudore. Bella di brutto!
- Fatto avanti?
- Le ho detto ciao...
- Lei?
- Mi ha guardato bene e mi ha tirato un 'che cazzo vuoi?... Forse era colpa della maglietta dei Metallica...

VENERDÌ

Non ci voglio pensare. Non ci devo pensare. Ho dormito niente. Sogni. Sudore. Lei mentre dormo. Lei

mentre sudo. Lui. Hanno ragione gli altri. È grosso, XXL. È grande. Biondo e pirla come Duke Nukem. Carico di grana. La tratta male. La fa piangere. Lei è una Small. Perfetta. Per me. Quando lui la abbraccia, sparisce. Entra in quelle fottute braccia e non esiste più. Annullata. Missing. Non mi vede. Sono trasparente. Per tutto il mondo lui è un figo. Sommi leccati ai grandi. Pacche ai buttafuori dei locali. Ciao belli, ciao cari. Dentro la testa, niente. In tasca l'iscrizione al college americano. Paga papà. Io navigo nell'indifferenza. Dentro la testa, una tempesta. Musica, quella buona, quella vera, quella dove le chitarre si sentono. I libri, quelli che il bastardo biondo non sa nemmeno che esistono. Gente che scrive cose che capisco. Che mi fanno pensare. Come un testo di una canzone lunghissima. Vorrei essere come loro. Come quello che invece del cognome ha un numero. O come Jovanotti. Vedono qualcosa, conoscono qualcuno e scrivono le stesse cose che penso io. Le loro emozioni sono le mie. Vorrei anch'io. Invece io penso. A tutto. A lei. E gioco. La Play. Sono forte. Non superficiale. Non mi faccio di Street Fighter e non credo di essere Ken. Sono a un livello superiore. Non gioco per vincere, gioco per capire. Quando faccio quella curva a gomito di Spa, io SONO Villeneuve. So esattamente dove staccare, sento la macchina, sono materialmente presente su quella pista. Quando vado a caccia di zombie, li seguo, li stano e li elimino con la freddezza di chi ha tutto sotto controllo. Quando entro in quella villa, Evil non è più Resident. Sfrattato. Lara ha tette e cosce. Io gli do la testa. Vinco perché capisco. Perché in quei minuti posso essere quello che veramente sono. Perché lì dentro la mia testa vale più della dentatura candida del biondo. Anche se per il mondo sono io lo stupido smanettatore, roccettaro, intellettuale sognatore. E lui il vincitore. Lui, chissà come, chissà perché, ha già un posto prenotato in Business. Io resto in lista d'attesa. Ogni tanto penso di odiare tutti. Non la gente, ma la loro stupidità, inutilità e insensibilità. Barattano l'anima per un paio di Camper. Entrano nel mondo come il manzo nella pentola del bollito di mia madre. Stanno lì e cuociono a fuoco lento per una vita. Diventano molli e privi di sapore. Gli Aspesi. Gant e Ralph Lauren sono la loro salsa verde. Senza, non sanno di nulla. Io friggo. In olio bollente. Schizzo punture da tutte le parti. Rischio di bruciarmi. Ma se uno ha il coraggio di assaggiare, sotto quella crosta trova il tenero. Il buono. Lei ha paura dell'olio bollente. Preferisce presentarsi con un carrello di bolliti dove trionfa il suo manzo biondo in salsa verde. Mi gira la testa. La salsa verde. Come il finto sangue dei pedoni in Carmaggeddon, versione censurata. Sono Max, alto e pelato. Sfondo la vetrina di uno shopping center e incrocio il manzo. Passo senza frenare. Rimane la salsa. Verde, che così le mamme sono contente. La mamma. Già. Nevrotica e finta comprensiva. Rompe come tutte, ma pensa di essere liberal. Forse è colpa del fumo che si è fatta assieme al papà. Non ho il coraggio di dirglielo. Lei si preoccupa, ma io non fumo proprio per colpa loro. Non voglio vivere con le loro paranoie e indecisioni. Voglio essere un duro. O essere molle. Uno dei due, mica una compilation

schizofrenica. Una sola cosa gli invidia. La musica. Hanno avuto l'occasione di veder nascere tutto. Di sentire quelli che suonavano davvero. Anche se hanno già dimenticato tutto. C'è una canzone che i miei mettono sempre quando vengono i loro amici. Si mettono lì e cantano tutti assieme. Ritornano ragazzi, anzi, si convincono in quel tre minuti di essere ANCORA dei ragazzi. Perché sto pensando a quella stupida canzone che non ha neanche un decente assolo di chitarra? Torno a casa e penso a te. Sono al buio e penso a te. Chiudo gli occhi e penso a te. Io non dormo e penso a te. Il cantante è morto. Le parole no. Sono cretine. Ma vivono. Io m'incazzo e penso a te. Io non penso e penso a te. L'immortalità artistica di un idolo dei miei genitori mi prende in giro. Pure lui. Cambio canale mentale. Enter Sandman.

Squilla il cellulare. Non è una telefonata. Qualcuno scrive. NUOVI MESSAGGI: 1
Opzioni - Ok
Leggi messaggio? - Ok

(Nuovo messaggio) 1
ARRIVATI NUOVI GOLD COLIN2 + WP3SP. CONFERMI? BUG

Opzioni - Ok
Rispondi? - Ok

PASSO. VADO IN ORIG. NEXT TIME.
ROB

Non sono scemo. Di giochi pirata a un deca ne ho presi anch'io. Ma non riesco a godere con i falsi. Vuoi mettere il brivido di mettere giù TUTTI i quattrini che hai per un gioco che magari è stato pure stroncato dal Pitone di Planet! Strappi il cellophane. Ti leggi tutto il manualetto, persino i credit e le versioni in spagnolo. E poi vai con il pad. Hai speso tanto e vuoi durare altrettanto. Il gioco pirata è come un'eiaculazione precoce. Viene e va senza lasciar traccia. Bug è il nostro play-pusher di fiducia. Ha già Colin McRae2 e l'edizione speciale di Wip3out. Grandi giochi. Ma quelli li voglio in originale. Devo sentirli completamente miei. Devono entrare nella Play dalla porta



principale. Voglio metterli sullo scaffale e poter leggere la grande costa nera. E poi Wip3out è sacro. Definitivo. Gioco, velocità, corse, musica a palla. Una sublimazione di tutto ciò che amo. Tutto all'infuori di lei.

- Dove sei finito? Hai paccato a livelli. Sono rimasti in piazza per tre ore... ti aspettavano tutti.
- Mi sono sparato una sessione di Wip3out. Tutti e tre di fila. Dovevo onorare l'uscita dello special.
- C'era anche lei...
- ... e pure Duke?
- ... senza il gancio. Dopo la scena dell'altra sera non sono più beccati. Oh, guarda che sta passando l'ultimo treno. Se non le batti i pezzi a caldo rimani a mollo.
- Sono troppo asciugato. Non ce la faccio proprio...
- Domani, devi farlo domani.
- Domani cosa?
- Il capo-plaza ha messo su una festa. I suoi sono al Forte per il weekend e ha richiamato tutti all'appello. Lei ci sarà...
- Un multiplayer casalingo invece di M12 in Dolby Surround? Ci sto dentro a manetta. Bella...

SABATO

Chissà se ho fatto tutto giusto? Ho aperto la mente con un'orata di Limp Bizkit. Poi l'ho sgomberata del tutto abbracciando la G-Con. Ho tirato fuori un classico. Die Hard Trilogy. Il primo, quello con Bruce in canotta, non quello nuovo con il fighetto debosciato in smoking. Conosco i livelli dell'aeroporto a memoria, ma ogni volta l'esercizio funziona a soddisfazione. Sparo con precisione e freddezza cattiveria. Non mi preoccupa degli ostaggi, mi concentro sull'opera di repulisti dai terroristi. Gioco senza memory card. Se cado sono senza rete, ricomincio da capo. Così mi piace. Non amo le scorciatoie. Non leggo le cheat sui giornali. Detesto le soluzioni. Ci devo arrivare da solo. Più tardi magari, ma con le mie forze. Vivo all'interno di una tempistica tutta mia. Attorno tutto corre veloce. Anch'io corro, ma in un universo parallelo. Non ho capito se sono io in Matrix o sono gli altri. So che capisco il valore di una giornata. Quello che trovo mi piace gustarlo fino in fondo. E invece sull'altra corsia macinano tutto senza gustare niente. Corri, clicca, spara, ascolta, corri, consuma. Ai miei bastava sapere una cosa e saperla molto bene per essere avanti. Oggi dobbiamo sapere tutto. Poco ma tutto. Tutto è importante. Ogni ora è occupata. Ogni minuto impone scelta. E noi, come macchinette, le sputiamo. Come a quelli dell'impermeabile nero. Zac! Corto circuito, Marilyn Manson entra in Doom, esce da Quake, piomba nella scuola, quella vera, e fa fuori una decina di ragazzi. Le immagini si sono sovrapposte, confuse e finite in un gigantesco crash. In questo caso il reset non ha riportato tutto come prima. Perché qualcuno aveva sostituito la G-Con con un Uzi vero. Ma non ci possiamo fermare. Dobbiamo sempre correre. Un altro sito. Un altro locale. Un nuovo piumino giusto. Un nuovo panino giusto. E allora sembra necessario trovare strade alternative. Non c'è tempo per quella giusta. Qualsiasi cosa fai devi sbrigarli, perché l'happy hour sta per scadere e tra dieci minuti ritirano gli antipasti e la birra costerà diecimila lire. Io ho voglia ma non ho fretta. Da piccolo volevo sapere tutto. Ho iniziato a leggere la Treccani di papà. Partito dalla A volevo arrivare alla Zwieback. Mi sono fermato a Crotone. Cristo si è fermato a Eboli. Rob a Crotone. La mia cultura generale dalla A alla C. Ma adesso non mi basta sapere. Voglio capire. Soprattutto capire perché sono l'unico del mio giro che vuole capire.

Forse perché capire fa male. Capire che qualunque cosa farai stasera lei non starà con te, fa male. Ma è un dolore che voglio provare fino in fondo. E allora vai con Bruce Willis. Yippee Kai Yeah!

- ... questa me



la devi proprio spiegare...

- Mollami, sono le tre, sono stanco e non c'è niente da spiegare. È andata così.
- ... ma sei scemo? Quello ti aveva aperto l'autostrada, bastava mettere la Viacard ed eri in viaggio. E tu invece...
- Non ci stavo più dentro. Ho fatto quello che mi è venuto...
- Hai perso tutto di brutto. Il campionato è finito, hanno fatto la moviola e pure la Coma conferma. Hai perso.
- Ma come, ho vinto, ho vinto a tavoletta. L'ho steso, umiliato. Non ci riproverò più.
- Sì, a Tekken. E lei? Come mai l'ho vista andare a casa in TT spider?
- Ma che c'entra lei? E' lui che ho battuto. Lei non c'entra niente.
- Mi stai asciugando. Non ti capisco. Ti mollo. Ci becchiamo in piazza...
- Hai ragione, non hai capito. Non puoi capire...

DOMENICA

Non doveva andare così. O forse doveva andare proprio così. Non lo so. So solo che è andata così. Sono partito carico. Die Hard, tre Red Bull per dare la carica alle farfalle in pancia, camicia bianca con cavallino e cavaliere blu, panta oversize e multitask, Nike bianco-blu. Pettinato. Molto regular. Avevo una missione da compiere. Senza pad o pistola. Solo testa, gambe e stomaco. Sono il campione assoluto, non posso cedere al livello finale. Il deathmatch si svolge nei trecentometri quadri del capo. Anche lui con una famiglia in leasing. TAN paterno al 30%, TAEG materno al 20%, tassi da cravatta. Ma intanto lui sfrutta il noleggio. Terrazza, inservienti per signorini, maxi-schermo, multi-tap, home theater, security anti-invasione tamarri, birra in ghiaccio, fumo nella cesta della camera, ritratti di donne ciccione nel salotto, ritratti della Marcuzzi e Asia in stanza. Lei c'è. Capelli neri, corti, occhiali poggiati su un naso piccolo e dritto. Toppettino scollato nero, push-up nero in vista, ombelico con anellino, schiena dritta, pantalone di lino bianco, mutandina tanga visibile in controluce,

pantofole con tacco, trucco assente, lampados di rimedio, occhi verdi, sguardo basso. Perfetta. Non è il sogno. Non corre sulla spiaggia di Baywatch, non porta bermuda corti e pistola, non porta la sesta. Non ha lo sguardo da troia. È lei. Giusta. Sola e abbandonata. Impaurita. Incazzata. Delusa. La caccia è ufficialmente aperta. Aut. Min. Rich. L'approccio è sempre banale. Il mio travestimento da regular funziona da esca. Sono la novità. Il gadget cellophanato della festa. Lei mi parla. Lei mi parla! Vuole sapere dove ho preso i panta. Vuole buttare fuori la sua rabbia. Ha perso il suo trofeo. Cerca l'iscrizione a un nuovo campionato. Parla ma non dice niente. La ascolto ma non sento. La guardo. Continuo a guardarla. Cin. Che fate? D'annate? 'Ndo state? Ma dove sono finito? Questo livello

presenta difficoltà inaspettate. Per la prima volta vorrei un bigino. Lei parla. Ancora! Dice, dice cose e non mi dice niente. Devo trovare la combinazione per il mute. Questo è sicuramente un GDR e lei è vittima di un incantesimo. Guardo in giro ma non trovo il sorcerer. Non ho armi segrete. Ho commesso un errore da principiante. Sono entrato nel gioco e mi sono messo in azione senza studiare il territorio e i personaggi. Mi sono fidato delle apparenze. Il mio sogno non corrisponde alla realtà. Sono ritornato a Matrix. Entra Duke. Muscolo e sorriso da competizione. Tutti mi guardano. Sanno perché sono lì. Lei mi guarda. Sa perché sono lì. Solo io non so più perché sono lì. Che gioco è questo? Premo l'R1 mentale per cambiare l'inquadratura. Vedo una prospettiva. Clicco ancora e cambio visuale. Diversa, molto diversa. Testa, ventre e basso ventre vanno in conflitto. Questa operazione ha causato un errore. Terminare operazione? Ctrl+Alt+Canc. Reset. Ho capito. Sono il campione assoluto. Posso inciampare per un momento, ma solo per un momento. Ve l'ho già detto. Io non gioco. Capisco. La lascio al bancone con un gin-fizz e una promessa bugiarda. Vado a salutare un amico. L'amico è il nemico. Duke. Ciao. Come butta? Lui è spazzato. Voleva cogliermi sul fatto. Mostrare la sua potenza. Lei voleva farmi cogliere sul fatto. Vedere la sua potenza. Come butta? Sei ancora in forma con Tekken? Ci spariamo una combo definitiva? Non c'è spazio per dirmi di no. Tutti vogliono la sfida. È andata quasi come previsto. Non potevo perdere. Non ho perso. Ma Duke ha giocato bene. La combo più difficile della mia carriera. È più furbo di quanto credessi. È più intelligente di quanto non sembri. Ricordo un cartone animato dove la protagonista diceva "Non sono cattiva, è che mi disegnano così". Duke l'ho disegnato sbagliato. Lo capivo da come si muoveva sul campo. Non è stupido, non è vuoto. È sottovuoto, in attesa che qualcuno apra la confezione. Anche lui. Entrambi giochiamo una parte. Il magnifico perdente, il magnifico vincente. Io intelligente, lui stupido. Ognuno rinchiuso nella sua gabbia. Ma entrambi sicuri che, prima o poi, una cheat ci libererà. Siamo troppo bravi. Poli opposti che si sfiorano, come in quel poster di un dipinto antico. Due dita che si sfiorano e generano un fulmine. Ho vinto, certo che ho vinto. Ma lui non ha perso. Io non ho reclamato il mio trofeo. Non sono tornato trionfalmente al banco per il bacio della miss. Sono andato a bere una birra con Duke. Una, due, cinque, dieci. Per lui una lezione sul rock, per me un trattato sulla natura di una personalità vincente. Abbiamo ballato noi due. Lei ha guardato. Non ha capito. È tornata al cesso con le amiche. Lei è andata a casa con Duke. Io da solo. Giusto così. Proprio io mi ero fatto ingannare dalle apparenze. Era giusta per me, ma solo nella mia testa. Giusta per me, ma fatta per Duke. Il nostro drive era incompatibile. Ma non mi dispero. Quella vera arriverà. Prima o poi. Ad aspettare sono abituato. Lo sapete oramai, non ho fretta. Non possiamo avere ciò che vogliamo. Prendiamo quello che possiamo. Come in ogni gioco che si rispetti, quando il masso ti cade davanti devi guardare ai lati per vedere dove passare. Se tiri dritto ti sfondi. Perdi. Io passo sul fianco. L'ho sempre fatto. Continuerò così. Giocherò come vuole il manuale, trovando io le cheat. Solo così posso continuare a vincere. Rimetto la maglietta dei Metallica. Accendo la Dea Grigia. Stavolta ci infilo della musica: Fuel. Con quel pieno ci faccio almeno diecimila chilometri. Ci vediamo al prossimo casello.



Driver

DI CHRISTIAN PETTINI



CLASSIC

**Fattore
convenienza**

90

La serie Platinum esplode la sua offerta sotto Natale. Se avete intenzione di divertirvi davvero ma volete spendere poco, andate sul sicuro portandovi a casa una copia del platineo Driver. Questo gioco offre quello che avete sempre sognato: al servizio di un boss della mala, guidate spericolatamente nel bel mezzo del traffico cittadino per portare a termine fasciose missioni criminali. Il massimo fatto videogiochi!!



A favore:

- Nonostante l'età, si corre ancora bene...
- Ambientazione da urlò
- Editor di filmati

Contro:

- Tecnicamente dimostra più anni di quelli che ha
- Le curve delle quattro città proposte sono tutte a 90°



river sconvolge il mondo PlayStation. Offriva un **gioco di guida** classico nella impostazione e nel modello di guida, **arcade** ma non assurdo, certo non più irrealistico di quello di un Destruction Derby, non foss'altro per il fatto che i programmatori sono gli stessi.

Contemporaneamente, la guida non serviva per arrivare primi ma per compiere alcune missioni.

DIO C'È MA NON SI VEDE

Il gioco vi vede vestire i panni di **Tanner**, un poliziotto infiltrato nella mala che ha il compito di guadagnarsi la fiducia del boss al soldo del quale si trova a lavorare, al fine di poterlo infine incastrare. In realtà, inizialmente il gioco doveva vedervi nei panni di un malavitoso a tutti gli effetti; ma per evitare polemiche e problemi a un certo punto della realizzazione gli sviluppatori

hanno preferito inserire la trovata del **poliziotto infiltrato** per si far compiere malefatte, ma farlo come tutore della legge, momentaneamente 'sporcatolo'. Il bello diventa quindi non l'essere un criminale ma il 'giocare' a farlo; il gameplay rimane maramaldo, ma l'atteggiamento è doppiamente bieco. Il massimo, insomma...

RUMORS, TREMORS, LAMIERI...

È spaziale il contorno che ha l'azione di gioco vera e propria. L'introduzione è eccellente dal punto di vista tecnico e narrativo; gli **intermezzi FMV** che legano le missioni sono divertenti, seppur visivamente scarsi. Le **musiche** di sottofondo sono assolutamente spettacolari, come già vi disse Pitone nella recensione che comparve oltre un anno fa. Anche gli effetti sonori si attestano su livelli di assoluta perfezione: sono ineccepibili sia il rumore delle **sgommate** che quelli delle **lamiere** delle macchine che si scontrano durante i frequenti incidenti.



▲ Nel gioco ci sono molte modalità accessorie, come il freeride (un'innocua passeggiata nelle città) o anche alcune slide più divertenti. Scopritele da soli!

PER LE VIE DI VILLAPIZZONE

La **grafica** è particolare, perché si caratterizza per grandi pregi ed evidenti difetti. La prima cosa che balza all'occhio è il tentativo di riprodurre fedelmente le città nelle quali il gioco è ambientato; in verità **Miami, San Francisco, Los Angeles e New York** sono riprodotte fedelmente con il loro dedalo di

strade, i monumenti caratteristici, persino gli edifici e (!) i negozi. La ricostruzione, ve lo dico subito, è davvero buona e convincente. Altresì le **macchine** sono tutte una diversa dall'altra e assomigliano proprio a quei bidoni americani che vediamo nei film e nei telefilm tipici, quelle potenti e con le sospensioni di un Tir. La **velocità** a cui si muove il tutto è davvero notevole, e anche la fluidità del quadro è molto soddisfacente; questi due elementi contribuiscono grandemente a fare, di **Driver**, un gioco completo e divertente.

IN EFFETTI, GLI EFFETTI...

Ma velocità e fluidità richiedono risorse; altresì, la memoria della PSX è occupata per contenere le mappe, il calcolo della IA, il traffico... E così la grafica deve farsi perdonare una risoluzione bassina e, soprattutto, un **bad clipping** abbastanza fastidioso.



FELLONE? MA DAI...

Gli indicatori su schermo sono diversi da quelli di un usuale gioco di guida. D'altronde qui non ci sono tracciati da coprire, traguardi da tagliare, avversari da battere. Semmai ci sono traguardi da coprire, avversari da tagliare, tracciati da 'battere'... non so se mi spiego... Di conseguenza, le **indicazioni** che il gioco offre e che compaiono su schermo sono molto differenti da quelle dei soliti driving: niente tempi, né posizione. Osservando la schermata, possiamo vedere la **piantina** e la **velocità** in basso a destra, in alto a sinistra invece ci sono lo **status** della nostra macchina (dopo troppi incidenti la missione fallirà) e la nostra



fama; tanto più quest'ultima sarà alta, tanto maggiore sarà l'accanimento dei poliziotti contro di noi.



▲ Siamo a Frisco: tutte salite e discese... La spettacolarità delle nostre peripezie urbane aumenta, il divertimento anche.



▲ *Capita pure questo: che la vettura si ribalti mentre voi, tranquilli, girate per la città. Oddio, tranquilli... tranquilli si fa per dire. Ah, che dura la vita del malavitoso!*

L'orizzonte non è visibile e molte costruzioni compaiono all'improvviso spuntando da spazi vuoti; questo è un po' deprimente e non sfuggerà nemmeno a un occhio disattento, che avrà da lamentarsi. Gli **effetti speciali** invece sono validi e così è bello vedere dei convincenti **riflessi** sulla carrozzeria, un buon sistema di **illuminazione**, i riflessi delle luci sull'asfalto bagnato. Però, l'ultima considerazione sul reparto cosmetico deve riguardare la stretta evidenza che mai, come qui, la grafica è un contorno all'azione; quest'ultima è tanto divertente e coinvolgente da far passare in secondo piano un'estetica che ha i difetti appena evidenziati.

MA CHI TI HA DATO LA PATENTE?!

La **giocabilità** è assoluta; la macchina risponde al pad in una maniera totale. Basta prendere la mano con il modello di guida (delle cui qualità e caratteristiche vi sto per parlare) e vi divertirete come matti fra controsterzate e derapate. Le **curve** delle città proposte son

tutte a 90 gradi: non fate il sorriso porco pensando a quanto sia piacevole quella inclinazione, non siete mica Duke Nukem! Si tratta di un difetto, perché vuol dire che le curve vanno affrontate sempre nello stesso modo e questo può esser considerato un difetto in quanto mina la **varietà** dell'esperienza di guida. Però, come difetto, è lieve perché in effetti il modello di guida è un gioiello e non si sente il bisogno di una varietà maggiore nella conformazione dei percorsi.

TANTO FUMO, NIENTE ARRESTO

La giocabilità, torno a bomba, è



anche commovente. Il modello di guida è un mix di arcade e simulazione, decisamente sbilanciato verso il primo elemento. Ma questo, se da una parte semplifica le cose, dall'altra non vuole assolutamente dire che è poco curato, anzi! Il **motore di gioco** è un gioiello: i movimenti della macchina sono stati oggetto di una realizzazione molto accurata e, se è vero che il realismo viene sottomesso, è altrettanto vero che l'irrealismo è studiato fin nei minimi dettagli. La macchina che derapa, si imbarca, trasferisce il peso, reagisce alle sollecitazioni gravitazionali a seconda della velocità ogni volta che si affronta una curva... Niente è vero, poco è verosimile, tutto è divertente. Soprattutto, è una replica perfetta di quanto vediamo nei film e nei telefilm americani, tra **controsterzate** e **derapate**.

ARRIVIAMO AL TRAGUARDO...

Insomma, **Driver** è proprio un grande gioco. Un prodotto di prima categoria, come scrisse saggiamente Pitone quando si trovò a doverne stilare la recensione, che va accanto ai grandi titoli per la nostra PlayStation, quali **Metal Gear Solid**, **Gran Turismo**, **ISS Pro Evolution**, i vari **Final Fantasy**. E adesso che è in versione Platinum... mi dite cosa state facendo ancora qui a leggere le mie stanche parole? Uscite immediatamente e andate a comprarvelo!



▲ *I replay sono molto spettacolari perché mostrano immagini davvero belle, che sembrano proprio prese da un film americano. Inoltre, c'è un editor di replay che permette di piazzare le telecamere dove vogliamo per costruire i nostri filmati personali. È un po' complicata, ma vi giuro che dà molte soddisfazioni!*

UN GRANDE ASSENTE: IL NEGCON

Purtroppo il gioco non è compatibile con lo standard **NegCon**; la Namco introdusse un controller analogico per i suoi giochi di guida, settando uno standard che sarebbe stato ripreso da molti driving games. Il controller era diviso in due parti unite tramite un perno centrale, e tanto più la rotazione era accentuata, tanto maggiore risultava il raggio di sterzata. Due pulsanti analogici a lunga escursione consentivano, grazie a una pressione controllata, di dosare correttamente l'accelerazione e la frenata. Sulla base di questo meccanismo (alla cui compatibilità molte softhouse si sarebbero ammesse adeguandosi i loro giochi di guida) sono stati costruiti molti (moltissimi) volanti. Al NegCon devo molte delle mie soddisfazioni più grandi con i giochi di guida; in particolare il secondo **TOCA**, **Ridge Racer Revolution** e **Wipeout 2097** guadagnano molto

dall'esperienza analogica offerta dal NegCon. L'arrivo del Dual Shock, che offriva due stick analogici e per giunta un sofisticato sistema di vibrazioni, avrebbe fatto abbandonare ad alcune softhouse la compatibilità con lo standard. Purtroppo Driver non è giocabile con il nostro amato NegCon; questa impossibilità non sarebbe grave perché il gioco è eccezionale anche giocato con la croce digitale, per quanto è pulito e anche per il fatto che le curve, tutte a novanta gradi, son digitali pure loro... L'assenza del supporto per lo standard Negcon non sarebbe grave, dicevo, se non fosse che fa male tanto più è vivo il ricordo del divertimento offerto dal NegCon con un altro gioco di guida maramaldo, **Felony 11-79**. Quel prodotto preistorico (quasi quattro anni!) e il device di guida made by Namco erano un'accoppiata ludica grazie alla quale il feeling e il divertimento erano elevati alla potenza ennesima.



▲ *Il realismo va a farsi benedire, come potete osservare da questo replay; salti così... mai nella vita, per la gioia delle nostre sospensioni. Ma il divertimento, nel gioco, è assicurato anche da balzi simili a questo!*



Value Series

DI CHRISTIAN PETTINI

Negli ultimi mesi il mondo Sony è stato sconvolto: abbiamo avuto la PS One, la PlayStation 2 e ora una linea di giochi ultraeconomici. Cosa ci riserva il futuro? Gioco on-line con la PS2? Pad in regalo dentro le uova di Pasqua? PS One nella sala di attesa del Dott. Cozzi? Chi può dirlo?

DIVERTIAMOCI, PAGANDO...POCO

La Sony sta scuotendo il mercato con un'offerta diversificata in orizzontale e in verticale; nel senso che sta lanciando una console nuova e sta rilanciando la vecchia, e contemporaneamente, per entrambe le macchine, varia i prodotti. Così, Sony ha dotato la PS2 di giochi e della possibilità di sfruttare la macchina per la visione dei DVD; e insieme ha rilanciato la macchina 'vecchia' allungandone il ciclo vitale tramite la trasportabilità (la PS One) e una nuova linea di prodotti supereconomici. Riproporre vecchi titoli è un modo per farli riscoprire, di non farli morire e anche, grazie al basso prezzo, per avvicinarli a un pubblico che non li conosce.

Queste due pagine si occupano proprio dell'offerta di questi giochi, che rientrano nella collana **Value Series**. Questa linea di giochi è davvero assai conveniente, perché propone titoli all'incredibile prezzo di 29.900 lire. I titoli Value Series si affiancano alla già nota collana **Platinum**, titoli a 49.000 lire, ma non la soppianta: la logica dei primi è quella di avvicinarli a un pubblico meno esigente (magari fatto di giovanissimi o di nuovi giocatori che 'hanno fame' anche di 'vecchie glorie'), mentre alla collana Platinum continueranno ad appartenere solo grandi successi non recenti, ma nemmeno tanto vecchi (basta vedere i nuovi arrivi: **Final Fantasy VIII**, **Driver**, **V-Rally 2**, **TOCA 2**). Al contrario, i Value Series costituiscono una proposta più confusa: non tutti i titoli offerti a 29.900 lire rientrano sotto questa etichetta. Molte software house hanno aderito alla iniziativa, che è un fenomeno planetario: negli U.S.A. il fenomeno dei giochi ultraconvenienti (i nerds li pagano 9 dollari e 99 centesimi!) è già molto diffuso. La linea di titoli a 29.900 è molto vasta; noi abbiamo deciso di recensire le offerte più interessanti, quelle che per un motivo o per un altro meritano la vostra attenzione, senza però trascurare qualche altro titolo, utile ad arricchire la vostra ludoteca.

ANNA KOURNIKOVA SMASH TENNIS

Il sequel di **Namco Tennis** (mai uscito in versione economica) è sponsorizzato dalla **Kournikova**, che campeggia sulla copertina e nei menu di questo gioco di tennis divertentissimo, che sacrifica il realismo per offrire una spremuta di pura felicità videoludica. L'immediatezza e il calibrato livello di difficoltà ne fanno un campione di divertimento; in due o (meglio!) in quattro, poi, il gioco dà il meglio di sé, per sfide interminabili! Un titolo che mette la giocabilità al primo posto. Da avere assolutamente; insieme a

Bomberman, rappresenta la manna dell'offerta Value Series per le compagnie numerose. Compratelo senza indugi!



Perché comprarlo: per il divertimento di prima categoria, che schiaccia una brutta grafica 2D.

THE FIFTH ELEMENT

Un esempio di licenza mal sfruttata: il film è bello, il gioco no. Probabilmente non ha venduto a prezzo pieno e la riedizione sembra che sia qui nella speranza di vendere tante copie per merito del prezzo. Il gioco è un blando arcade con lievi componenti avventurosi; soprattutto si combatte



con uno dei due personaggi (**Kinkaid** e **Leeloo**) per livelli brutti, soffrendo pure per colpa del sistema di controllo, lento e macchinoso.

Perché comprarlo: perché costa poco...



TOMB RAIDER

Una pietra miliare nella storia della PlayStation e del divertimento elettronico in generale. La ottima giocabilità, la presenza di **Lara Croft**, i livelli geniali, il gameplay assolutamente vincente... Soprattutto l'estetica dimostra gli anni che ha; ma sono imbattibili la longevità e, soprattutto, il fascino dell'**esperienza archeologica**. Il coinvolgimento è totale, le trovate sono spesso geniali, gli **enigmi** di natura arcade vi sorprenderanno per intelligenza. Un gioco che ha fatto storia; compratelo (se non lo avete già) e godetelo fino in fondo!

Perché comprarlo: perché è un classicissimo, e qualunque giocatore che si rispetti deve averlo portato a termine.



PGA TOUR GOLF

Non tutti gli sportivi sono atleti sudati, ipervitaminizzati, alti due metri e mezzo e prestanti; i golfisti, nobili esponenti del più elegante degli sport, competono in abiti sostenuti e, se sudano, non è per il gesto atletico ma per la tensione. Il clima 'alto' è ben riprodotto in questo gioco tridimensionale (ma il protagonista, cosa che stona un po', è in bitmap) che replica tutte e 18 le buche di un green ufficiale. Ben curato, è indicato a chi vuol pensare piuttosto che agire e preferisce l'impegno cerebrale allo stress della mossa più veloce.

Perché comprare PGA Tour Golf: perché, in mezzo a tanto fomento, un momento di riflessione garbata ed elegante ci sta tutto.

JURASSIC PARK: WARPATH

Un picchiaduro originale anzichè: sfrutta una licenza non proprio nuovissima per proporre scontri fra preistorici, anzi giurassici dinosauri. La giocabilità è buona, il gioco non è però né veloce né troppo tecnico. La varietà di colpi e l'originalità di tutti i combattenti tiene a galla un prodotto che per il resto mostra qualche lacuna. Il **train mode** è invece fatto molto bene; anche la grafica si attesta su buoni livelli grazie alle texture (che donano ai dinosauri un efficace e schifoso effetto squamoso) e ai molti poligoni. Certo non so dirvi se le animazioni sono realistiche e convincenti: non ho mai visto due dinosauri scannarsi...

Perché comprarlo: per l'originalità degli scontri proposti.



GEX: DEEP COVER GECKO

Un **platform** di gran classe: siete il gecko inventato anni addietro dalla **Crystal Dynamics** e vi trovate a dover esplorare oltre **trenta livelli** interamente tridimensionali. La caratterizzazione di tutti i livelli è molto forte: ognuno ha una ambientazione precisa che risalta, oltre che nell'aspetto (ovviamente), anche in mille altri particolari. Associata a tutti i livelli c'è anche la leggera variazione del gameplay, che a seconda dei livelli è più o meno **platform**, e contiene fasi di combattimento oppure di ricerca o ancora con enigmi. Un arcade molto valido, che si basa su una sostanza platform 3D di grande qualità. La simpatia delle trovate umoristiche del gecko e dei suoi nemici, infine, vi conquisterà. L'unico appunto che si può muovere a questo prodotto è la mancanza di originalità e la somiglianza con il prequel; ma se vi avvicinate per la prima volta non ve ne accorgete nemmeno...



STARBLADE ALPHA

Un gioco appartenente alla prima infanzia della PSX: un **arcade** blando, basato su una esperienza sparsa che appaga molto poco. Una grafica disonesta è unita a un gameplay poco interessante che non coinvolge chi è abituato a prodotti più moderni. Si

tratta insomma di un titolo che può essere apprezzato solo da chi ama i giochini semplici... ma per quelli c'è il Gameboy...!

Perché comprarlo: non lo so...

TOCA

Il modello di guida di TOCA rivalessi - niente popodimenoche - con quello di Sua Maestà **Gran Turismo**. Oggi TOCA rimane un convincente racing, dotato di una giocabilità a prova di bomba: guidare è bellissimo e dannatamente realistico, difficile più del dovuto ma in grado di regalare grosse soddisfazioni. Il gioco riproduce il **campionato inglese** e infatti sono presenti tutte le vetture ufficiali ben riprodotte nell'aspetto e nei valori delle prestazioni, nonché i **circuiti**, anch'essi perfettamente replicati. In verità la **grafica** è l'unico vero punto debole del gioco, dal momento che è in bassa risoluzione e clipa anche, ciò che è abbastanza scandaloso. È sicuramente destinato solo ai 'duri' del volante virtuale, in grado di sorvolare sull'aspetto e apprezzarne la sostanza; per loro è sicuramente un passaggio obbligato!



Perché comprarlo: per il modello di guida rigoroso e appagante.

BOMBERMAN

Uno dei primi giochi a comparire in edizione Value Series; si tratta del sempreverde Bomberman che vi obbliga a riempire di **bombe** un impressionante numero di livelli, per distruggere **muri** (alla ricerca di passaggi o bonus) e **nemici**. Incredibilmente divertente, soffre per una grafica 2D poco colorata, anche se in realtà da qualche parte nel gioco c'è un bonus **enhanced** per avere tanti colori su schermo.

Ma Bomberman è forse il più riuscito esempio di gioco in cui la grafica proprio non conta, perché regala interminabili ore di sano benessere, che vi faranno solvolare sulla debolezza del comparto estetico, meno che funzionale.

L'opzione **multiutente**, poi, rende il gioco infinitamente longevo, grazie all'impareggiabile piacere di giocare in tanti.

A questo prezzo è un vero affare, anche se dovete mettere nella lista della spesa anche un **multitap** e altri pad per le sfide con gli amici!

Perché comprarlo: perché è eccezionalmente divertente.



WARZONE 2100

Un wargame dell'ultimissima generazione! Si tratta di un gioco strategico in tempo reale ingiustamente dimenticato, che offre un aspetto estetico di prim'ordine e una giocabilità molto solida. Lo spessore strategico infatti è notevolissimo; il 3D consente di sviluppare **tattiche di attacco** che risultano maggiormente gestibili e per giunta danno più soddisfazione... La longevità è data dal grande numero di **missioni**, tutte interessanti e coinvolgenti. Cattivo al punto giusto, è certamente uno dei migliori e più originali **wargame** in real time che si siano mai visti su qualunque piattaforma grazie alla grafica poligonale e alla interessantissima sostanza che dal 3D discende.



Perché comprarlo: per riscoprire un genere che su PSX non spinge molto.

Perché comprarlo: per la grafica, la giocabilità e il divertimento.





Dinosauri

DI LUCIO PROSPERI



Planet Voto

78

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica 9

Gameplay 7

Sonoro 8

Longevità 7

Originalità 8

A favore:

- Si possono utilizzare tre personaggi
- Un sacco di FMV tratti dal film
- Interamente in italiano
- C'è una piccola enciclopedia sui dinosauri

Contro:

- Graficamente appena sufficiente
- Sistema di controllo un po' complesso

Dinosauri è il primo film della Disney realizzato sfruttando interamente la computer grafica, in parte integrata con immagini reali (soprattutto nelle sequenze iniziali, quando si vedono delle incredibili vallate). Il lungometraggio racconta la storia di **Aladar**, un cucciolo di **iguanodonte** cresciuto per una serie di circostanze da una tribù di lemuri, e del suo 'esodo' alla ricerca di una terra dove vivere, dopo una terribile pioggia di **meteoriti**. Insomma, un incrocio tra **Tarzan**, **Il Principe d'Egitto** e **Il Re Leone**: sicuramente, la Disney non si è spremuta eccessivamente le meningi dal punto di vista della sceneggiatura, puntando tutto sull'incredibile impatto della realizzazione tecnica (semplicemente straordinaria!).

COLLABORAZIONE

Il gioco tenta di seguire il più fedelmente possibile la trama del film, tanto che all'inizio vi troverete a controllare lo **pteranodonte** che sottrae l'uovo dalle grinfie di numerosi predatori. Il vostro compito sarà quello di trovare un posto sicuro dove lasciarlo e quindi, una volta nato il cucciolo, procurargli qualcosa da mangiare, sfruttando l'aiuto del lemure **Zini**. Dopo poco vi troverete a controllare **tre** personaggi (**Aladar** sarà cresciuto) contemporaneamente e dovrete sfruttare le loro caratteristiche per riuscire a raggiungere i vari obiettivi (dal reperimento di **frutti-energia** a quello di **pietre** da usare come armi fino all'eliminazione di alcuni sauri malvagi). La cosa risulta molto interessante, soprattutto per la presenza di una modalità **cooperativa** che cerca di inserire nel videogioco il concetto



▲ All'inizio dovrete andarvene alla ricerca di alcuni frutti per cibarvi.

I DINOSAURI PARLANO

Dal punto di vista tecnico il gioco non è che risulti eccezionale, soprattutto per quel che riguarda la **grafica**. I dinosauri si muovono in modo abbastanza realistico, anche se la definizione è piuttosto bassa. Molto spoglie le ambientazioni: era senz'altro lecito attendersi qualcosa in più! Il **sonoro**, invece, è validissimo, soprattutto perché **Dinosauri** è stato ottimamente tradotto in italiano, sia nella parte delle opzioni che in quella dei **dialoghi**, sfruttando gli stessi doppiatori della versione cinematografica.



Il gameplay, ricalcando le vicende del film, risulta piacevole e avvincente anche perché inframmezzato da numerosi FMV presi pari pari dal lungometraggio. Senza dubbio il prodotto s'indirizza al pubblico dei più giovani (anche perché credo che i più 'grandicelli' non abbiano minimamente preso in considerazione l'ipotesi di un acquisto), che troverà una certa soddisfazione nel gioco, sorvolando su qualche imperfezione grafica. Ultima nota di un certo interesse è la presenza di una piccola **enciclopedia** per conoscere le varie specie di dinosauri e leggere delle brevi note informative: semplice, ma ben fatto!



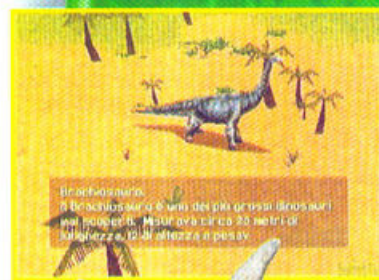
▲ Mettete in salvo l'uovo dal quale nascerà il piccolo Aladar!

Geo e Gea nella preistoria

Nel menu delle opzioni, oltre a quella che vi consente di cominciare subito a giocare, troverete quella per accedere a una sorta di breve **enciclopedia**. In questa



sezione potrete leggere brevi schede informative sui vari dinosauri, accompagnate dalle loro riproduzioni 'in pixel'. Potrete così sapere quanto era alto un **brontosaurus** o cosa mangiava il **triceratopo** e così via. Un po' di cultura tra una partita e l'altra non guasta mai!



Il brontosaurus è uno dei più grossi dinosauri mai scoperti. Misurava circa 20 metri di lunghezza e 12 di altezza a testa.



▲ Il gioco è infarcito di filmati tratti direttamente dal lungometraggio animato.

d'amicizia, sul quale il film punta in modo deciso. In questo 'tutti per uno, uno per tutti' il problema è legato al **sistema di controllo**, che necessita dell'utilizzo di un numero particolarmente elevato di tasti del joypad, cosa che potrebbe risultare un po' problematica durante le prime partite.

WWF Smackdown 2: Know Your Role

DI STEFANO VANINI

Così ci siamo arrivati. Con lo scoccare del secolo è arrivato puntuale il revival del ventennio precedente (pensate alla musica: chi non ha comperato almeno una compilation **One Shot 80?**), come era

già successo con gli anni Sessanta e con i Settanta, e questa ciclicità fa quasi piacere a chi quei periodi li ha vissuti intensamente. Per quanto riguarda gli anni Ottanta, ci sono sicuramente alcune cose che vengono ricordate con piacere dai telespettatori dell'epoca: i **Duran Duran**, **Magnum P.I.**, il **Drive in** con la coppia D'Angelo-Greggio e gli incontri di **catch** commentati da Tony Fusaro.

Malgrado un paio di tournée organizzate dalla **WWF** (la federazione americana che andava per la maggiore negli anni a cavallo tra l'87 e l'92) in Italia il wrestling non ha mai attecchito in modo definitivo e solo recentemente i più mattinieri hanno avuto la possibilità di assistere ai combattimenti della **WCW**, trasmessi su Italia 1 la domenica mattina, con l'impareggiabile commento di **Dan Peterson**.



▲ **The Undertaker** schiena in modo definitivo **Val Venis**.

WWF SMACKDOWN 2: MMMH! PER ME!... NUMERO UNO!

E così, in Italia, il **wrestling** è tornato patrimonio di pochi, quei pochi che possono seguire gli incontri sui vari satelliti e i giochi dedicati a questo sport fin troppo spettacolare – metà delle botte sono finte – sono tornati a vendere meno dei RPG completamente in giapponese; è un peccato, perché **WWF Smackdown 2** è senza dubbio il titolo migliore, probabilmente anche l'ultimo su PSX, che porta sugli schermi i rissosi giganti protagonisti di combattimenti al limite del cinematografico. Il **gameplay** è efficace grazie all'utilizzo quasi completo dell'engine realizzato per la serie 'giappo' **Toukon Retsuden** (il catch di **Antonio Inoki**), che utilizzando combinazioni di due soli tasti (!) permetteva di performare tutte le mosse senza doversi imparare le interminabili combo di Tekken; prese e colpi vengono quindi portati abbinando un tasto di movimento a quelli di azione con una semplicità incredibile; e l'effetto che ne scaturisce dipende in modo determinante dalla **distanza** o dal **posizionamento** del nostro lottatore rispetto all'avversario. In questo senso le mosse a disposizione sono poche, all'incirca una **dozzina**, e dopo averci preso la mano può capitare di non avere troppe opzioni tra cui scegliere per stendere l'avversario.



▲ **Il body slam** prevede anche di fare atterrare l'avversario fuori ring.

CHE BEI COSTUMINI ALLA MODA!

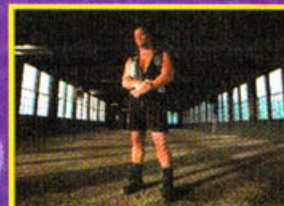
L'aspetto grafico di **WWF Smackdown 2** è in linea con quanto visto nel primo titolo della serie; questo significa che i poligoni che talvolta sfarfallano dalle schiene dei lottatori nelle sequenze di intermezzo ci sono ancora, ma durante i combattimenti si nota la grande cura con cui tutti i **personaggi** sono stati riprodotti trasportando su schermo la gran parte della gestualità fuori ring, dei modi di camminare, delle tecniche personali e dei **costumi** che sono stati aggiornati alla scorsa stagione; l'utilizzo della **telecamera** è funzionale, con allargamenti di campo se il match si trasferisce fuori delle corde o variazione dell'angolo di ripresa se ripetiamo le stesse tecniche troppo spesso, in modo da rendere quanto si vede il meno noioso possibile; le **arene** sono state considerevolmente migliorate e la possibilità di fare praticamente tutto nei **backstage**, dal pilotare **muletto** per distruggere le auto degli avversari ad aggredirli con **sedie** e quant'altro possano offrire le stanze allunga la longevità del titolo.

BELLO, BELLO: PERÒ...

Come in tutti i giochi sportivi o quasi, anche in **WWF Smackdown 2: Know Your Role** è possibile giocare in modalità **Stagione** con il wrestler preferito o crearne uno ex novo, cimentandosi nella scalata ai vari titoli; nel secondo caso ci troviamo dinanzi a un'interminabile serie di menu che offrono decine di variabili tra cui scegliere, sia per quanto riguarda l'**aspetto** – customizzabile in ogni minimo dettaglio – che le **mosse**, e per ogni set di opzioni ne esistono altrettante da sbloccare in modo da poter variare il look quando ci pare. Entusiasmo! Una miriade di possibilità, forse troppe considerato il fatto che per generare un lottatore che non sia ridotto ai minimi termini in fatto di look e mosse si può arrivare a impiegare oltre **venti minuti** e che la modalità stagione (quella più stimolante dopo il gioco con avversari umani) obbliga a sorbirsi intere **riunioni** nelle quali talvolta si partecipa solo come elemento disturbatore, oppure non si è nemmeno in cartellone. Se questo è ammissibile all'inizio di una carriera, bisogna ricordare che non siamo dinanzi a un 'simulatore di lottatore' ma davanti a un gioco **'sportivo'** che dovrebbe fare della velocità e dell'immediatezza le sue caratteristiche

Facce da schiaffi

Per i lettori impazienti, una bella carrellata dei tipetti con cui giocare in **Smackdown**... sperando di non aver mai nulla da ridire!!



principali che sono invece presenti unicamente durante i combattimenti, per lasciare vuoti imbarazzanti in quasi tutte le altre sezioni del gioco. Considerati i concorrenti, **Smackdown 2** vince a mani basse grazie a grafica e gameplay, e la votazione deve essere intesa in questo senso, ma anche come conferma di un dato costante: non è ancora stato realizzato un gioco dedicato al wrestling che sia in grado di centrare il bersaglio!



Planet Voto

70

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica

Gameplay

Sonoro

Longevità

Originalità

A favore:

- Filmati introduttivi originali WWF
- Lottatori e tecniche riprodotti in modo dettagliato

Contro:

- Modalità stagione – quella più interessante
- Tanto misteriosa quanto inasportabile le attese durante i caricamenti
- Assenza di commento

▲ Anche nei **Tag Team Match** si può fare a cazzotti dovunque nell'arena: in questo caso, vicino alla scaletta va benissimo!

PLANET Cheat

A CURA DI STEFANO VANINI

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON



Per accedere alla demo di Crash Bash: premete L1 + R2 e quadrato nella schermata dei titoli.



DUKE NUKEM: LAND OF BABES

Selezione del Livello: nella schermata dei cheats, premete Cerchio, X, Quadrato (2 volte), X, Quadrato, Cerchio.



Invincibilità: nella schermata dei cheats, premete L1, Quadrato, Cerchio (2 volte), Quadrato, L1, L2.

Tutte le armi: nella schermata dei cheats, premete R2, X, L1, Quadrato, R1, Cerchio, L2.

Munizioni infinite: nella schermata dei cheats screen, premete L2, Cerchio, R2, Quadrato, Cerchio, L2.

Danno Doppio: nella schermata dei cheats, premete Quadrato (3 volte), Cerchio (3 volte), X.



Temporanea invincibilità: nella schermata dei cheats, premete L1 (6 volte), R2.

Invisibilità: nella schermata dei cheats, premete Quadrato, X, Cerchio, Quadrato, Quadrato.

Armatura al top: nella schermata dei cheats, premete L1 (2 volte), R1 (2 volte), X (2 volte), Cerchio (2 volte).

Visuale in prima persona: nella schermata dei cheats, premete L2, R1, L1, R2, Cerchio, X, Quadrato.

Duke col testone: nella schermata dei cheats, premete Quadrato (2 volte), X, Cerchio (2 volte), X, Quadrato.

Duke con la testolina: nella schermata dei cheats, premete Quadrato, X, Cerchio (2 volte), X, Quadrato (2 volte).

Nemici col testone: nella schermata dei cheats, premete X (2 volte), R1, X, L1, X.



Nemici con la testolina: nella schermata dei cheats, premete X, L1, X, R1, X (2 volte).

Sequenze FMV: nella schermata dei cheats, premete L1, L2, R1, R2, Cerchio (2 volte), Quadrato (2 volte).

Sequenze FMV con outtake: nella schermata dei cheats, premete L1, L2, R1, R2, Quadrato (2 volte), Cerchio (2 volte).

Sequenze conclusive FMV: nella schermata dei cheats, premete Cerchio, R2, L1, Quadrato, L2, X, R2.

Sbloccare tutti i cheat: nella schermata dei cheats, premete L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, Cerchio (4 volte), X (4 volte), Quadrato (4 volte), Select (4 volte).

DRIVER 2



Cheat mode: completate il gioco per sbloccare tutti i cheats e due nuove aree.

Immunità a Rio: cominciate la missione con l'interstatale di fronte. Fate un'inversione a U e procedete nella direzione opposta. Girate a destra e prendete la terza strada che vi porterà oltre il grosso lago. Immediatamente dopo il lago c'è un'intersezione, girate a sinistra e troverete un edificio con un garage e una porta. Questo edificio dovrebbe avere una palizzata con del filo spinato; per aprire la porta dovete andare verso il caseggiato a destra: è molto grande ed è nero con le finestre bianche. Sul lato sinistro c'è un'altra porta che sta giusto di rimpetto all'edificio che state cercando di



sbloccare; premete Triangolo per sbloccare il cheat che azzerla la Polizia. Per accedere al cheat selezionate "Gameplay", poi "Secrets" nella schermata delle opzioni.

AUTO BONUS

Auto segreta a Chicago: dirigetevi verso nord e andate verso Wrigleyville fino a raggiungere Wrigley Field. Raggiungete l'estremità nord/ovest del parco, posteggiate e uscite. Recatevi al segnale "Tickets" e premete Triangolo. Si aprirà un'area segreta nell'angolo a sud/est del parco; a questo punto ritornate alla vostra auto e guidate fino a quel punto dove si sarà aperto un cancello che conduce all'interno del parco. Entrate, salite la rampa, girate a destra e seguite il marciapiede fino alla nuova auto.



Auto segreta a L'Avana: guidate verso il tunnel all'estremità ovest della città. Poco prima del tunnel troverete una strada alla vostra sinistra, prendetela e percorretela tutta fino al muro che la chiude. Girate a destra e dopo un po' troverete uno switch vicino a un gruppo di alberi alla vostra destra. Scendete dall'auto e camminate fino allo switch, poi premete Triangolo per sbloccare un'area segreta. Tornate all'auto e dirigetevi nella direzione dalla quale siete venuti: adesso noterete che il cancello è aperto. Entrate e guidate ignorando le curve a sinistra fino in fondo, quindi girate a destra seguendo le curve a sinistra. Quando arrivate in fondo, girate a sinistra e poi a destra e un'ultima volta a sinistra; seguite il tunnel fino alla fine per trovare l'auto segreta su una piattaforma. Troverete lo switch per attivare la piattaforma, sul muro.

Auto segrete a Las Vegas: prendete la prima curva a destra e seguite fino alla prima a sinistra che vi porta verso l'area Tropicana. Girate a destra alla seconda strada, poi prendete la prima a sinistra; seguite la curva a esse e fermatevi all'angolo. Guardando a sinistra vedrete un cancello e un edificio; andate verso l'edificio con i quattro coni davanti, dopo di questo trovate un cancello aperto: entrate e vedrete uno switch vicino alla recinzione. Scendete dall'auto e attivate lo switch, premete Triangolo per aprire il primo cancello. Risalite sull'auto e dirigetevi verso l'area che avete appena sbloccato: l'auto segreta si trova dietro l'edificio che sorge dinanzi a voi.

BONUS GAMES

Secret game numero 1 a Rio: fate inversione e seguite la strada fino al

fondo, quindi girate a destra. Percorrete anche questa strada fino alla fine, quindi girate a destra. Troverete diversi edifici alla vostra destra, alla fine di questo isolato c'è un'area recintata; seguite la recinzione fino all'ultima sezione e guardate a sinistra: qui vedrete lo switch vicino all'edificio. Girate la macchina e posteggiate. Camminate fino allo switch e premete Triangolo per aprire l'area segreta, quindi tornate all'auto e seguite la recinzione; riprendete a guidare nella direzione opposta rispetto a dove siete venuti. A circa a metà strada vedrete due file: questo è l'ingresso; guidate attraverso le palme per sbloccare il gioco segreto nel retro dell'edificio. Questo segreto può essere sbloccato anche vincendo la missione Undercover.

Secret game numero 2 a Rio: quando lasciate l'area dove avete sbloccato il primo gioco segreto, girate a destra e dirigetevi verso la strada; seguite la strada e prendete la terza svolta a sinistra. Qui seguite fino alla seconda uscita e alla fine della rampa fate una bella inversione a U per immettervi nella strada che si vede tra la rampa di uscita e quella di entrata. Seguite questa strada fino alla palizzata: lo switch è alla vostra destra, vicino alla palizzata. Anche questo gioco segreto può essere sbloccato vincendo l'Undercover Mission.

MTV SPORT SKATEBOARDING



Attivare i cheat: scrivere "PASWRD" come nome nella modalità lifestyle per sbloccare tutte le boards, le arene, i costumi, e gli skaters.



MADDEN NFL 2001



Immediatamente dopo il touchdown, inserite immediatamente le seguenti combinazioni per celebrare la segnatura con la danza del giocatore:

Hip thrust: premete L1 + Quadrato.

Jump spike: premete L1 + Cerchio.

Say a prayer: premete L1 + Triangolo.

Spike football: premete L1 + X.

Shoulder shake: premete L1 + R1.

Slam dunk: premete L1 + R2.



SSX SNOWBOARDING

Ecco i primi codici relativi al migliore gioco visto finora che abbia a che fare con la neve, il sole e le tavole da snowboard: SSX!

Statistiche al massimo

Entrate nel menu opzioni e premete i quattro dorsali contemporaneamente, quindi battete il seguente codice: X, X, X, X, X, X, X, Quadrato.

Se avete fatto tutto come si deve dovrete sentire un suono di conferma; adesso siete pronti per gareggiare!



Visualizzazione di tutti gli aiuti

Entrate nel menu opzioni e premete i quattro dorsali contemporaneamente, quindi battete il seguente codice:

Cerchio, X, Cerchio, X, Cerchio, X, Cerchio, X. Nel caso in cui decidiate di disattivarlo, ripetete l'operazione una seconda volta e tutto tornerà come prima.

Sbloccare le piste nascoste

Vincendo tutte le competizioni si arriva all'Alhoa Ice Jam, una splendida pista realizzata su un iceberg al largo delle Hawaii.



Vincendo tutti gli eventi si sblocca la pista Pipedream, mentre combinando le vittorie su Alhoa Ice Jam e Pipedream si ottiene una nuova discesa dal nome "Untracked", una velocissima freeride.

Sbloccare tutti i personaggi

Per sbloccare Jurgen: vincete una medaglia d'oro.

Per sbloccare JP: vincete 2 medaglie d'oro.



Per sbloccare Zoe: vincete 3 medaglie d'oro.

Per sbloccare hiro: vincete 4 medaglie d'oro.



PARASITE EVE II

Una volta completato il gioco verrete giudicati con un voto che dipende dalle capacità messe in mostra; oltre a questo otterrete utilissimi "gadgets". Ecco l'elenco:



Voto	Punti esperienza	Gadget
S	oltre 400.001	Gunblade, Soluzione del Ringer, Eau de Toilette
A	200.001 - 400.001	Ipervelocità, occhiali speciali, Mp boost 2
B	75.001 - 200.000	MM1, Granate Airburst, Tre
C	72.002 - 75.000	Medikit M249, Proiettili per la .44 Maeda Sp, Cola
D	69.001 - 72.000	44 Moongoose, Proiettili per la Magnum, Teschio di Cristallo
E	66.001 - 69.000	AS 12, Proiettili per il R.Slug, proiettili per il Firefly
F	62.001 - 66.000	Aya Special, Proiettili per la 9mm Spartan, Lucky Card
G	57.001 - 62.000	Giavellotto, MD player, Acqua benedetta
H	51.001 - 57.000	Picca, Rossetto, Armatura tattica,
I	44.001 - 51.000	Martello, Marsupio Speciale, MP boost 1
J	16.001 - 44.000	M203, Capsula di proteine, 9mm Hydra
K	14.511 - 16.000	Baionetta M9, M4A1, M Clip, Fiammata
L	Meno di 14.510	Veste da monaco, Medicine Wheel, due medikit



Siete pronti ad affrontare una discesa innevata su un pezzo di plastica largo 30 cm, o a buttarvi nel pacchetto di mischia per rischiare tutte le ossa, comprese quelle del mignolo, o a farvi 'schiacciare' sulla testa da un omone di due metri? Con la Play si può: basta leggere qui sotto, scegliere il gioco che più ci titilla il lobo pendulo e impugnarne il joystick... Buona fortuna!!!

SIMULAZIONE SPORTIVA (SECONDA PARTE)

N

NAGANO WINTER OLYMPICS

(Konami)
MC, MT, DS

Le olimpiadi invernali come non le avete mai viste. Un multievento vario e interessante, arricchito dalla possibilità di giocare in tanti. Il divertimento è 'quello di una volta' per un titolo da godere in compagnia nei lunghi e bui mesi invernali, fatto di prove semplici in cui l'importante è concentrarsi e competere con gli amici: ottimo in compagnia, infatti! N. giocatori: 1-4

78

NBA HANG TIME

(GT Interactive)

MC, MT



Fondamentalmente è NBA Jam, con qualche differenza nell'aspetto e nei particolari. Oggettivamente considerato è un buon prodotto, ma l'originale è molto meglio nei particolari e nella gestione dei quattro in campo! L'azione è arcade, non esistono regole e le schiacciate sono molto spettacolari; manca quel quid che ne farebbe un gran gioco, così sa solo di 'già visto'. N. giocatori: 1-4

75

NBA IN THE ZONE

(Konami)

MC
Preistorico gioco di basket,

vanta la licenza ufficiale dell'NBA (come gli altri: la NBA ha concesso la licenza pure a me!) ma non ha nulla di particolare.



La grafica è molto primitiva e questo gioco non è certo il miglior testimone delle capacità dei programmatori Konami. Ma d'altronde i giapponesi non sanno giocare a basket, per cui... N. giocatori: 1-2

54

NBA IN THE ZONE 2

(Konami)

MC



Questo seguito, risalente a quasi quattro anni fa, migliora il primo capitolo sotto tutti i punti di vista ma rimane un prodotto abbastanza insolito. La giocabilità non è male e il dettaglio grafico, in rapporto ai tempi che furono, è buono; le animazioni scattano, i giocatori scivolano invece di correre e il ritmo della partita è sballato. N. giocatori: 1-2

59

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

(Acclaim)

MC, MT



Azione arcade al 100% in questo basket due contro due privo di regole!

Il gioco è molto spettacolare, ma non offre alcuno spunto simulativo: le schiacciate sono precedute da avvitamenti multipli, salti mortali, tuffi carpiati ecc. La grafica bidimensionale è l'unico limite di questo titolo che pure offre i giocatori veri, ognuno dotato delle sue brave caratteristiche (perfettamente riprodotte, peraltro)... E questo gusto un po' retrò, negli anni del poligono, stona molto. Ma per il resto si tratta di un campione assoluto di giocabilità e divertimento, specie con uno o più amici! N. giocatori: 1-4

84

NBA JAM EXTREME

(Acclaim)

MC, MT



Dov'è finita la velocità del prequel? In questo Extreme la grafica poligonale ha rallentato l'azione in modo evidente e terribile e, sebbene la natura sia la stessa del Tournament Edition, il divertimento e la frenesia sono SPARITI! In campo non si capisce cosa stia accadendo, e il controllo sulle azioni, specie quelle difensive, lascia molto a desiderare. Lasciatelo dov'è, se lo trovate. N. giocatori: 1-4

59

NBA LIVE '96

(Electronic Arts)

MC

Quando uscì, perse miseramente il confronto con Total NBA. Questo per un concorso di colpi tra la grafica, la giocabilità e l'interesse generale. Inspiegabili (e incontrolla-

bili) sprite duellanti si affrontano senza che si capisca bene come fare per sponnare i propri cestisti e fermare quelli della squadra avversaria. Deprimente.



N. giocatori: 1-2

48

NBA LIVE '97

(Electronic Arts)

MC



La grafica, finalmente full-3D, sostiene un gioco più definito. Gli aspetti simulativi sono preponderanti e tutto il contorno, realizzato con la solita cura EA, sorregge un'azione buona che fa, di questo, un onesto titolo. Curato (ma aggiornato a tre anni e passa orsono) l'elenco dei giocatori e delle squadre. N. giocatori: 1-2

68

NBA LIVE '98

(Electronic Arts)

MC, MT



Gli sviluppatori di EA lavorano duro e producono un gioco in cui i poligoni si muovono in modo convincente e fluido. Le statistiche complete (ma di due anni fa) e il buon feeling (merito di un contorno efficace, accattivante e ben studiato) ne fanno un prodotto valido. Buono il supporto per il gioco mul-

titappico, che può mantenere vivo l'interesse per questo titolo.

N. giocatori: 1-8

79

NBA LIVE '99

(Electronic Arts)

MC, MT, DS



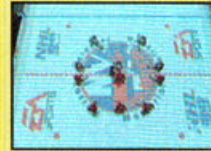
Ecco il gioco di basket che aspettavamo dalla Electronic Arts! La cura e la perizia che nessuno toglie al colosso statunitense sono finalmente al servizio di un gioco di basket che coniuga con inusitata efficacia un'accurata simulazione e un divertente gioco di basket, che risulta insieme immediato e realistico. La grafica è davvero bella, il ritmo della partita è azzeccato e preciso, l'elevata risoluzione rende giustizia alle texture dettagliate e alla fluidità dei movimenti dei dieci in campo. Molto curato anche tutto il contorno. Ottimo! N. giocatori: 1-8

88

NBA LIVE 2000

(Electronic Arts)

MC, MT, DS



EA ritorna 'sulla scena del delitto' con l'annuale versione del basket. Si tratta di un ottimo gioco, molto simulativo e aderente alla realtà. Il sistema di controllo è un po' complesso ma riesce comunque a soddisfare le esigenze del cestista digitale. Il contorno, anche, regge la bontà della parte giocata. La grafica è solo buona, dotata di

buone animazioni ma sgranata e non molto dettagliata. Serio e tattico ma giocabile, insomma! N. giocatori: 1-8

90

NBA PRO '98

(Konami)

MC, MT



La terza uscita di Konami 'esce dalla zona' (nel senso che lascia la serie In the zone) e risulta molto meglio dei due deprimenti prequel. L'azione offerta è molto tattica, con un buon sistema di controllo e una grafica all'altezza. Buon divertimento e ottimo compromesso tra realismo e immediatezza (caratteristica questa non rara, però...). N. giocatori: 1-4

80

NBA PRO '99

(Konami)

MC, MT, DS



Ottimo gioco di Konami! Fa della semplicità il suo forte; ciancia un po' la parte strategica per offrire una giocabilità immediata e ci riesce grazie a un sistema di controllo semplicissimo e a una risposta ai comandi ben pronta e fluida. La grafica è persino meglio: dettagliatissima! Poi è molto spettacolare, e un editor di giocatori chiude un reparto opzionistico di rilievo. N. giocatori: 1-8

89

LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ:

NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable

MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = Joystick Analogico

SG = Pistola
MS = Mouse

NFL GAMEDAY

(Sony)
MC



Un gioco molto vecchio (si parla del '96!) di football americano, con la licenza NFL. E' abbastanza semplice da gestire ed è dotato di un buon feeling grafico, soprattutto funzionale. La parte giocata è godibile malgrado i tatticismi che richiede la riproduzione di uno sport in realtà complesso.

N. giocatori: 1-2

79

NFL EXTREME

(Sony)
MC, MT, DS



Che è successo? Questo orrido titolo sta al football come l'orrido All Star Soccer sta al calcio: si dovrebbe caratterizzare per l'ironia, ma invece il risultato è triste e patetico.

L'azione è immediata e il gioco appare zeppo di colori vivaci, ma è assolutamente e irrimediabilmente STUPIDOOO!

N. giocatori: 1-4

39

NFL BLITZ

(GT Interactive)
MC, DS



Da una casa certo non famosa per i giochi sportivi arriva questo titolo molto arcade. Ed è davvero godibile, dal momento che i programmatori hanno puntato sull'immediatezza riducendo all'osso la componente tattica, che pur ridotta all'essenziale c'è. Un titolo di football che può interessare tutti gli sportivi che apprezzano i giochi di squadra.

N. giocatori: 1-2

74

NFL BLITZ 2000

(Midway)
MC, MT, DS



Midway pubblica un nuovo gioco di football; graficamente il titolo si difende molto bene, presentando un aspetto simpatico. Parlo di 'titolo' perché questo prodotto non ha alcuna velleità simulativa, e anzi il gioco è corredato di tocchi

NFL '98

(Electronic Arts)
MC, MT

L'hockey dell'Electronic Arts si ripresenta sul mercato con la medesima sostanza del prequel, rinnovando il

umoristici grafici e sonori. La giocabilità rispecchia lo stile caciaroni e risulta semplice, immediata e divertente, misera però dal punto di vista simulativo. Un buon arcade, insomma.



N. giocatori: 1-8

71

NHL '99

(Electronic Arts)
MC, DS

La puntata che riporta la data del '99 è sempre il buon titolo che ci possiamo aspettare, ricco e pomposo nella grafica e nei contenuti, nelle opzioni e negli aggiornamenti.



L'audiovisiva è certo migliorata rispetto ai primi capitoli, ma la sostanza si è arricchita solo lievemente e sicuramente non tanto da determinare l'acquisto da parte di chi ha una o entrambe le puntate precedenti, a meno che questi non sia fissatissimo o ricco sfondato.

N. giocatori: 1-2

72

NHL CHAMPIONSHIP 2000

(Fox Interactive)
MC, DS

L'etichetta Fox Interactive, nota per i Die Hard Trilogy, creò una nuova etichetta sportiva che, nelle intenzioni, doveva tener testa a quelle di Gremlin (Actua) e Electronic Arts (EA Sport); il primo titolo è questo hockey, che offre una impostazione molto televisiva e un contorno eccellente (curatissime le statistiche) ma la parte giocata è un po' facile e

blanda, peraltro graficamente perfettibile.

N. giocatori: 1-2

70

NHL FACE OFF '97

(MC, MT)



Non entusiasma questo titolo Sony che cerca di contrastare i titoli concorrenti prodotti dall'Electronic Arts. Esteticamente è inferiore e la dinamica di gioco invece pure, per colpa delle semplificazioni esagerate che conosce. Adatto a chi si accontenta di un gioco poco profondo, e nessun appassionato di hockey dovrebbe esserlo.



N. giocatori: 1-8

49

NHL FACE OFF '98

(Sony)
MC, MT, DS

La seconda uscita Sony conferma la scarsa vena dei suoi programmatori. Non è migliorato molto rispetto all'episodio di cui vi ho parlato qui sopra e l'acquisità rimane intatta, pur ammantata in modo più ricco e attuale; anche questo episodio numero 1998 si segnala per una notevole piattezza dell'azione in campo e una certa superficialità grafica.

N. giocatori: 1-8

51

NHL FACE OFF 2000

(989 Studios)
MC, MT, DS

Face Off si rinnova e ritorna nel nuovo millennio con un sistema di controllo semplice e immediato. La parte opzionistica è completa e la licenza è sfruttata bene e con intelligenza. La giocabilità decisa si scontra con un livello di difficoltà

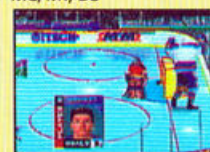
davvero troppo basso; la grafica non è all'altezza dei concorrenti, e insomma il gioco non presenta tanti spunti di qualità.

N. giocatori: 1-8

76

NHL OPEN ICE

(GT Interactive)
MC, MT, DS



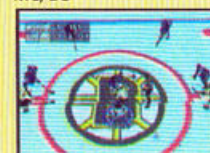
Un altro gioco di hockey affatto divertente da una casa NON pronta nei titoli sportivi. L'impostazione arcade dovrebbe garantire una certa immediatezza, invece siamo di fronte a un deprimente titolo che ha la brillante caratteristica di ammiccare a quello che è il paradigma degli sportivi orridi: All Star Soccer, meno umoristico ma ugualmente superficiale. Lasciatelo a prendere la polvere, nel caso in cui dovesse prendervi il desiderio di farlo vostro.

N. giocatori: 1-4

44

NHL ROCK THE RINK

(Electronic Arts)
MC, DS



Cyber Tiger, Nascar Rumble... EA è stanca della serietà e aggancia alle sue licenze ufficiali qualcosa di disimpegnato; dopo eoni di NHL seri seri, ecco un hockey veloce e disimpegnato, privo di velleità simulative ma tanto divertente che sta ai simulatori come NBA Jam Tournament Edition sta agli NBA Live. La giocabilità è semplice e immediata, in campo ci si diverte parecchio anche grazie all'assenza di regole... Il contorno è molto piacevole e in linea con un titolo cui però devono tenersi alla larga gli amanti delle simulazioni serie.

N. giocatori: 1-2

82



OLYMPIC GAMES

(US Gold)
MC, MT



Un multievento interessante: la quantità e la qualità delle prove offerte è decisamente buona, ma il gioco non riesce a prendere. La dinamica delle varie prove non comporta sempre il picchiamento sul pad, come nella schermata e nel tiro a bersaglio. Perde il confronto con il diretto concorrente International Track'n'Field proprio sul piano del coinvolgimento.

N. giocatori: 1-8

70

OLYMPIC SOCCER

(US Gold)
MC



Un gioco di calcio che conobbe un discreto successo quando uscì; ma fu solo perché la concorrenza si stava preparando. Guardare oggi questo gioco è come guidare una macchina di cento anni fa: il tempo ne ha decretato la sconfitta.

N. giocatori: 1-2

36

ONSDIE SOCCER

(Telstar)
MC



Questo gioco è una autentica perla trash. È un tentativo di unire la parte giocata a quella di gestione della squadra, ma risulta davvero scarso, persino simpatico nel suo orrore. Fate attenzione: se vi inse-

gue, scappate lesti!
N. giocatori: 1-2

24

P

PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS

(Codemasters)

MC, MT

Il miglior tennista degli anni Novanta è testimonia per questo gioco programmato dai Codemasters. La parte giocata è molto buona, poco simulativa per quanto riguarda la varietà di colpi ma aderente alla realtà sia come tempi che come svolgimento delle azioni.

Graficamente il titolo è eccellente, anzi di più se considerate che il gioco è uscito molto tempo fa; le animazioni sono fluidissime e i tennisti sono belli e dotati di raffinati gesti. Le visuali sono tutte giocabili, compresa quella in prima persona.

N. giocatori: 1-4

88

PGA TOUR GOLF '96

(Electronic Arts)

MC



Dodici golfisti realmente esistenti e due tracciati completi per un titolo che perse il confronto con Actua Golf. In realtà, l'implementazione di molti parametri, numeri e quant'altro appesantiscono un gioco la cui dinamica dovrebbe essere fondamentalmente semplice.

N. giocatori: 1-4

70

PGA TOUR GOLF '97

(Electronic Arts)

MC



Similmente all'edizione del 1996, dodici golfisti e due tracciati (per fortuna diver-

si...) costituiscono la ricchezza di questo titolo, curato quanto volete ma poco godibile. Gli sprite bidimensionali, inseriti in un valido contesto treddi, non prendono di certo; rifiutalo, anche se ve lo danno gratis, non ne vale la pena.

N. giocatori: 1-4

71

PGA TOUR GOLF '98

(Electronic Arts)

MC



Sempre il solito realismo simulativo pure per questa release, la cui uscita non è molto comprensibile.

Magari, sul Commodore 4 sarebbe stato meglio di Leaderboard. Qui ci ha sfutato a tutti e vogliamo qualcosa di nuovo; per fortuna l'EA nella versione '99 ce l'ha data. Neppure la solita possibilità di giocare in quattro passandosi il pad riesce ad aumentare l'interesse per questo titolo.

N. giocatori: 1-4

71

PHAT AIR EXTREME SNOWBOARDING

(Funsoft)

MC



Clone di Cool Boarders, non appassiona per il semplice fatto che non ha nulla da offrire. La Funsoft avrebbe dovuto approfondire qualche aspetto del gioco, invece di offrire un prodotto che non ha alcun numero in grado di fargli vincere il confronto con i blasonati concorrenti. Né la grafica né la giocabilità riescono ad appassionare.

N. giocatori: 1-2

60

PITBALL

(Time Warner)

MC, MT



Vecchio gioco sportivo d'ambientazione futuristica, ricalca gli stereotipi del genere: iper violenza e regole della competizione 'rubate' agli sport contemporanei. In Pitball controllate una squadra che deve vincere in una partita che ha il 50% di palla a mano, il 20% di basket, il 15% di Speedball II e il 30% di Tekken. Sì, lo so, i conti non tornano, ma anche giocando c'è qualcosa che non va: la risposta ai comandi non è soddisfacente e la grafica, rozza e mal colorata, soffre degli spostamenti ebbeti della telecamera, cosa che sntaggia la già precaria giocabilità.

N. giocatori: 1-4

44

PUMA STREET SOCCER

(Sunsoft)

MC, MT, DS

Il primo gioco dedicato al calcetto è un prodotto ben valido, che riesce a riprodurre la frenesia tipica di questo ottimo sport. Il sistema di controllo è realmente diverso rispetto agli altri titoli di calcio, e risulta dannatamente efficace e veloce (proprio come dovrebbe essere per riprodurre la realtà). La grafica è buona; le ambientazioni (aereoporto, strada ecc.) sono in stile con l'anima del calcetto vero e le animazioni soddisfano. Per giunta, giocando in otto è possibile controllare tutti i membri di entrambe le squadre.

N. giocatori: 1-8

82

S

SMASH COURT TENNIS

(Namco)

MC, MT

Il tennis bidimensionale dal sapore nipponico. Il gioco non ha alcuna velleità simulativa, ma è molto divertente e compulsivo. La grafica 2D è colorata e fantasiosa, ma certo non rappresenta uno

standard cui tendere. Però SMC si gioca volentieri e piacerà agli amanti dei titoli sportivi, divertenti e immediati. Inoltre, considerate che l'aspetto 'mangoso' lega bene con quella che potremmo definire la versione tennistica di NBA Jam.



N. giocatori: 1-4

85

SENSIBLE SOCCER

(GT Interactive)

MC, DS



Sensible Soccer arriva finalmente su PlayStation? È questo che credete? Purtroppo state sbagliando: il passaggio alla grafica poligonale ha comportato un drastico calo del divertimento complessivo perché la palla ogni tanto sparisce per finire genericamente 'più avanti' e le animazioni dei giocatori fanno gridare allo scandalo. E la giocabilità, punto di forza delle versioni 16 bit, è peggiore per colpa di una IA che ricorda quella di uno scaldabagno.

N. giocatori: 1-2

55

SNOW RACER

(Ocean)

MC, DS



Un gioco discreto, che ha un aspetto molto 'da sala giochi', quindi abbastanza semplice ma appariscente. Si avvale di un sistema di controllo sufficientemente buono che consente di dirigere lo sciatore con buona precisione. Due discipline offerte, lo sci alpino e lo snowboard.

N. giocatori: 1-2

74

SPACE JAM

(Acclaim)

MT



Un basket molto - troppo - arcade che ha per protagonista Sua Maestà l'angelo sterminatore Michael 'Air' Jordan. È un gioco tratto dalla pellicola che lo ha come interprete; aiutate i Toons a vincere una partita dal cui risultato dipendono le sorti del pianeta Terra! La grafica è bidimensionale, colorata ma povera. La giocabilità è buona ma l'azione è TROPPO semplice: dopo aver fatto una partita, questo titolo vi avrà dato tutto quello che aveva.

N. giocatori: 1-4

45

STREET SKATER

(GT Interactive)

MC, DS



È un divertente e scanzonato simulatore di skateboard; che le tavole abbiano le ruote o che scivolino sulla neve, riescono sempre a riscuotere un buon successo. La giocabilità è buona ma semplice, il modello è onesto ma irrealistico. I tricks effettuabili sono semplici e carini. La grafica è veloce ma discreta, la musica è invece super-sonica. Il più grande difetto? Dopo di lui sarebbe arrivato Tony Hawk...

N. giocatori: 1

80

STREET SKATER 2

(Electronic Arts)

MC, DS

Il seguito del primo skate game è un prodotto adeguato alla concorrenza. Il numero di tricks, le piste, la grafica... è stato tutto riveduto e corretto per adeguarlo a... beh, a Tony Hawk, lo sappiamo tutti,

dai. I movimenti degli skater rimangono sempre poco fluidi, ma almeno il titolo ha tutt'altro spessore. Non manca un editor di livelli, che fa di questo un buon titolo.



N. giocatori: 1-8

83

STRIKER '96

(Ocean)

MC, MT



Un gioco primitivo con una visuale originale ma inadeguata agli standard di oggi. La giocabilità non è nulla di eccezionale, anzi... e le opzioni certo non si segnalano per completezza, contribuendo ad affossare un titolo che dobbiamo dimenticare.

N. giocatori: 1-4

42

SYDNEY 2000

(Eidos)

MC, MT, DS

Eidos prende la licenza ufficiale delle Olimpiadi e sforna questo titolo divertente, da fare in compagnia. Perde il confronto con il diretto concorrente, il seguito di International Track'n'Field, ma gode di un contorno affascinante, che potrebbe piacere a molti. Ci sono molte prove, alcune affidate alla classica 'puntella' e altre basate sul tempismo e sulla precisione. Buona grafica per un onesto gioco, valido soprattutto per l'esperienza multiplayer.

N. giocatori: 1-8

84

T

TENNIS ARENA

(Ubisoft)

MC, MT

Questo gioco di tennis è a dir poco bizzarro, almeno nei protagonisti: abbiamo un ciccione, un tipo che gioca in jeans, una zingara, una che scende in campo con una tutina attillata rossa... se non sono strani non li vogliamo... Il gioco in sé è abbastanza divertente e vario, con molti colpi performabili, ma l'aspetto generale allontanerà i puristi della simulazione, che si rivolgeranno (invano...) altrove. Ma gli amanti del tennis arcade si siedono pure, è arrivato il loro momento.



N. giocatori: 1-4

82

THIS IS FOOTBALL

(Sony)
MC, MT, DS
Dopo tre Total NBA, la Sony decide che è momento di calcio. This is Football è un ottimo gioco, che non raggiunge il top ma risalta per la buona giocabilità, l'intelligenza delle soluzioni, la grafica veloce seppur non dettagliata. L'impostazione del match è abbastanza arcade ma lo spessore della parte tattica non è scarso. Un buon titolo, peraltro migliore del sequel.

N. giocatori: 1-4

91

THIS IS FOOTBALL 2

(Sony)
MC, MT, DS
La seconda puntata del soccer Sony si distingue in negativo per la mancanza di innovazioni; la grafica, invariata, sembra peggiore e non regge il confronto con gli standard attuali. Si difende la buona giocabilità, ma se proprio vi piace il motore di gioco, il prequel è disponibile in versione Platinum...

N. giocatori: 1-4

77

TIGER WOODS '99

(Electronic Arts)
MC, MT, DS

La infinita serie dei PGA Tour di Electronic Arts, alla sua quarta apparizione su PlayStation, è targata da un grande golfista e questo interessante inserimento ha condizionato tutta la realizzazione. Abbiamo un numero di buche decisamente 'attuale', una veste grafica migliorata e soprattutto una struttura di gioco leggermente superiore, arricchita dalla presenza costante e piacevole del buon Tiger, cosa che rende piacevole il contorno solitamente troppo asettico dei prodotti EA.



N. giocatori: 1-4

77

TONY HAWK'S PRO SKATER

(Activision)
MC, DS



Un grande gioco! Si tratta di un titolo oggettivamente molto valido, indipendentemente dal fatto che riproduce uno sport poco noto qui in Italia. La bellezza del gioco è data in primis dalla giocabilità: cominci a giocare da subito, tanto è naturale l'approccio. Eppoi, con i tricks sempre più tecnici e le molte modalità non lo finirai presto. La grafica infine è molto molto bella, solida e pulita. Un vincente.

N. giocatori: 1-2

95

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

(Activision)
MC, DS



Bissare un 95 è un compito arduo, ma il carisma di Tony Hawk e la bravura dei Neversoft ci sono riusciti. Il

gioco è molto migliorato, perché offre molte piccole raffinatezze in più e un ammodernamento generale che giova molto all'attualità del prodotto. C'è un editor di livelli e di skater, che eleva al massimo la longevità. Prendetelo, è un prodotto che a livello ludico è oggettivamente un capolavoro.

N. giocatori: 1-2

95

TOTAL NBA '96

(Sony)
MC, MT



Il gioco di basket che, nel 1996, lasciò tutti a bocca aperta è ancora in grado di stupire e divertire più d'uno. Grafica e sonoro a livelli irraggiungibili sostenevano un gioco complesso ma non complicato. Disputiamo una stagione intera controllando una squadra di nostra scelta. Molti numeri, ottima gestione del gruppo... insomma, un titolone: lungo, adeguatamente complesso e, soprattutto, divertente e godibile.

N. giocatori: 1-8

83

TOTAL NBA '97

(Sony)
MC, MT



Come migliorare la perfezione. Nel seguito del gioco che stupì la neonata utenza PSX sono stati migliorati alcuni piccoli par-

ticolari della dinamica di gioco (non vengono più fischiate con troppa severità i falli di sfondamento su cui si aveva poco controllo) ma soprattutto la grafica è stata riveduta e ora ogni giocatore poligonale riproduce le fattezze della controparte in metri e muscoli. Bellissimo da vedere e da giocare, a tre anni di distanza dalla sua uscita rimane un titolo da rispettare.

N. giocatori: 1-8

88

TOTAL NBA '98

(Sony)
MC, MT, DS



L'ultimo capitolo della serie Total è l'ennesimo capolavoro. Questa release abbandona le rigidità simulate degli episodi precedenti e punta di più sulla giocabilità che sulla fedeltà simulativa. Ne esce un titolo più orientato verso l'arcade e quindi cambia l'utenza, ma la qualità complessiva è sempre la stessa. A buon intenditor...

N. giocatori: 1-8

88

UEFA STRIKER

(Infogrames)
MC, MT, DS



Un buon gioco di calcio, completo e veloce. La gio-

cabilità di questo prodotto è molto buona, costituendo un favorevole clone di FIFA. La grafica è molto risoluta e i calciatori hanno un aspetto convincente. Purtroppo l'offerta di squadre (e un po' anche quella di tornei) è vaga e raffazzonata. Ma, per il resto, ha tutto quello che deve avere un buon gioco di calcio.

N. giocatori: 1-4

88

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

(Eidos)
MC, MT, DS



Il calcio Eidos, la cui prima release anticipa i mondiali di Francia '98 cui si aggancia, conosce la terza puntata in questo UEFA Champions League. La licenza ufficiale permette a questo titolo di presentare, senza storpiature o alias, tutte le squadre partecipanti alla prestigiosa competizione con tutte le rose complete e fedeli. Presenta alcune interessanti innovazioni nel sistema di controllo e risulta abbastanza divertente. Tuttavia la grafica è un po' fiacida. Buona l'opzione per il gioco in quattro.

N. giocatori: 1-4

88

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

(Eidos)
MC, MT, DS
Eidos ritorna con il suo gioco di calcio, riciclando il suo solito motore. Spera di conquistare di nuovo l'utenza inserendo alcuni miglioramenti che però fanno, di questo, un gioco molto stanco. La giocabilità è buona, ma è peggiore (di ISS Pro e di FIFA, ovviamente) ma anche di buona parte della concorrenza. La grafica si segnala per una generale piattezza, distinguendosi solo per la scattosità di alcune animazioni.

N. giocatori: 1-8

78

V-BALL

(Funsoft)

MC



Il primo dei (due) giochi di volley è questo orribilino titolo che non piace. Non ha niente di simulativo, e la grafica è abbastanza squallida. La giocabilità infine si segnala per la scarsità: i comandi vengono eseguiti con un certo ritardo. Si tratta insomma di un gioco molto scarso, che ha un momento ludico davvero poco esaltante...

N. giocatori: 1-2

69

VICTORY BOXING

(JVC)
MC



VB appartiene sicuramente al genere delle simulazioni. Ma più che simulare la boxe consente di vivere la carriera di un boxer (con l'accento sulla "e", chi vorrebbe essere un paio di mutande?). Lo costruiamo decidendone molti parametri, lo alleniamo, stabiliamo gli incontri e poi andiamo sul ring. E qui casca l'asino (va al tappeto, dovei dire...) perché la parte dedicata all'incontro è complicata e quasi ingestibile; peccato, perché il contorno è eccellente.

N. giocatori: 1-2

60

VICTORY BOXING 2

(JVC)
MC



La seconda release del vecchio Victory esce a grande distanza dal prequel. Sono stati migliorati molti aspetti, dall'interfac-

cia alla parte giocata, anzi 'combattuta', che risulta un poco più gestibile e controllabile. Ma è troppo complesso e soprattutto puzza di vecchio: i prodotti dell'ultima generazione se lo mangiano a colazione. N. giocatori: 1-2

66

VICTORY BOXING CHALLENGE

(JVC)
MC, DS



JVC è proprio una softhouse strana: non paga di aver pubblicato due giochi, uno brutto e l'altro schifoso, insiste sulla stessa strada e pubblica un terzo capitolo del suo orribile gioco di boxe. Animazioni patetiche, grafica orribile, sistema di controllo terrificante, un contorno che ricorda i titoli brutti del Commodore 64. Mi dite che senso ha questa cosa?

N. giocatori: 1-2

63

V-TENNIS

(Acclaim)
MC



Questo gioco di tennis è un titolo senza troppe pretese; dotato di una buona grafica e di un discreto sistema di controllo, fa della semplicità la sua dote migliore. Certo, non è il migliore, ma è sicuramente più degno di molti titoli pretenziosi, tipo Actua Tennis o Break Point. N. giocatori: 1-2

69

VIVA FOOTBALL

(Virgin)

MC, MT, DS

In questo interessante gioco di calcio è possibile controllare miriadi di squadre, parte delle quali appartenenti a un mitico passato. Si tratta di un prodotto graficamente curato ma soprattutto realistico, che soddisferà gli amanti di questo sport.



N. giocatori: 1-4

87

W

WCW MAYHEM

(Electronic Arts)

MC, DS

Un buon wrestling, che ha molte frecce al suo arco. La grafica è ottima, la giocabilità invece pure. Non manca un editor per costruire il proprio 'atleta' preferito, in un prodotto che si avvicina, per qualità, ai wrestling di Acclaim. Un esempio di come dovrebbe essere un gioco del genere, insomma. Bene così, EA! N. giocatori: 1-2

79

WORLD LEAGUE SOCCER

(Eidos)

MC, MT



Il presente WLS è uscito nel periodo dei mondiali; poco dopo il sequel semiufficiale è stato lan-

ciato e ha avuto un buon successo anche grazie al testimonial, Mike Owen. Questi due fatti confermano ciò che sembra: la realizzazione è stata frettolosa e il gioco è migliorabile: proprio quello che sarebbe stato fatto. Il titolo non ha nulla di particolarmente positivo: né la grafica, né tantomeno la giocabilità né i particolari. Banale, ma proprio tanto. N. giocatori: 1-4

66

WORLD CUP '98

(Electronic Arts)

MC, MT, DS



L'EA compra i diritti dei Campionati del mondo e in esclusiva riproduce il torneo di Francia '98. Con il vestito della versione corrente di FIFA, tutti gli stadi francesi, un mare di opzioni, possiamo cercare di portare l'Italia alla vittoria. L'impatto audiovisivo è ottimo, la giocabilità molto buona. Insomma, il titolo merita i nostri soldi. N. giocatori: 1-8

90

WCW VS THE WORLD

(THQ)

MC



Il primo tentativo di THQ di simulare uno 'sport' (ma il wrestling lo è?) è davvero fallimentare per una softhouse in realtà un po' 'pacca'. La grafica è brutta e il sistema di controllo soffre di gravi imprecisioni che minano la giocabilità. N. giocatori: 1-2

49

WCW NITRO

(THQ)

MC



THQ Wrestling, seconda puntata; un gioco divertente e completo, semplice da usare e vario grazie ai molti atleti presenti. La grafica è molto buona e il gioco è veloce e scorre fluido. Tuttavia, dovete tener presente che si tratta di un titolo simulativo e quindi poco adatto a chi è in cerca di un picchiaduro ambientato nel mondo del wrestling. N. giocatori: 1-2

85

WCW VS NWO THUNDER

(THQ)

MC, DS



Una buona prova di THQ nell'ambito dei giochi di wrestling! Sono presenti molti atleti (i wrestlers lo sono?) che danno vita a spettacolari incontri, magari privi di significati sportivi di livello ma sicuramente divertenti. Buona grafica (si segnala un originale sistema di inquadrature) e onesta giocabilità lo rendono un titolo consigliato agli appassionati. N. giocatori: 1-2

76

WWF WARZONE

(Acclaim)

MC, MT



Il primo wrestling Acclaim, offerto in versione Platinum, è un ottimo gioco. Si segnala per la pulizia della grafica (bellissime, poi, le texture dei wrestlers!) e per il divertimento che è in grado di offrire. Un ottimo editor di lottatori, semplice ma non esageratamente potente, aumenta la longevità; poi, non scordate che si gioca in quattro contemporaneamente, e se vi siete stufati del sangue di Wu Tang avete sempre i finti schiaffi di questo Warzone! N. giocatori: 1-4

83

WWF ATTITUDE

(Acclaim)

MC, MT



La Acclaim esce per la seconda volta, donando un seguito al già buonissimo Warzone. Il risultato è questo ottimo Attitude, un gioco che migliora il bel prequel sotto quasi tutti i punti di vista. La sostanza rimane invariata, ma la ricchezza di Attitude è qualcosa che non si batte davvero: infinite modalità di gioco,

editor totale globale dei lottatori (di cui decidiamo l'aspetto, lo stile di lotta, le mosse, la musica di ingresso nell'arena...), supporto sontuoso per le sfide in multiplayer. Condito da una grafica fotorealistica (ma non ineccepibile sul fronte delle animazioni e delle collisioni fra lottatori) e da una giocabilità convincente, che necessita di un certo apprendimento, specie per quanto riguarda i tempi di esecuzione. N. giocatori: 1-4

89

X

X-GAMES PRO BOARDERS

(Radical Entertainment)

MC, DS



Un eccezionale gioco di snowboard, capace di dare la birra a tanti prodotti simili. Si tratta di un gioco che simula bene la cultura degli snowboarder, e tutta la realizzazione, dal gioco allo stile dei menu, ha questa impronta. A partire dagli atleti che possono essere controllati, fedeli riproduzioni poligonali di quelli in carne e ossa. La neve è realizzata benissimo; purtroppo, non altrettanto si può dire per i movimenti degli atleti, che scattano un po'. Chiude il quadro una colonna sonora massiccia: è una costante nei giochi di snowboard, ma questa è la migliore. N. giocatori: 1-2

82

UNA

SALA GIOCHI

APERTA

TUTTI
I GIORNI
A TUTTE
LE ORE?

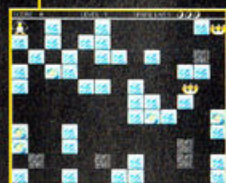
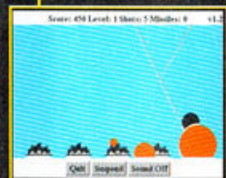
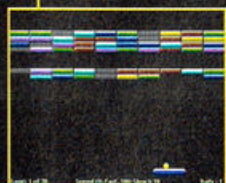
COMPLETAMENTE

GRATIS?

WWW.GAMEARENA.IT!



ARCADE · SPORT · LOGICA · CARTE · AVVENTURA · TRAVOLO



DI CHRISTIAN PETTINI

Tomb Raider Chronicles

PRIMA PARTE

E cinque! Bellissima e atletica più che mai, la nostra Lara, e noi con lei, affronterà i pericoli dell'Antica Roma (gladiatori, soldati, leoni) avventurandosi addirittura nel Colosseo; poi, dovrà immergersi nelle acque gelide di una base di sommergibili nucleari...

MONDO 1: ROMA LIVELLO INTRODUTTIVO - LE STRADE DI ROMA

Dopo le sequenze introduttive, andate nel **vicolo** e imboccate la porta con il segno del 'dietro le quinte' dell'Opera.

STANZA CON MONTACARICHI E GRATE

Arrampicatevi sulla **grata** al centro della stanza. Continuate a risalire le grate finché non raggiungete l'ultimo ripiano. Camminate verso l'altra estremità del piano, per evitare di ripetere il viaggio. Fate un piccolo salto verso il ripiano successivo. Entrate nella stanza successiva e con una lunga rincorsa saltate da una parte all'altra della **breccia** nel pavimento di legno. Entrate nella camera successiva. Fate un **salto con rincorsa** con presa finale oltre il primo dislivello. Correte (o camminate) intorno ai **cornicioni**, e spiccate un salto semplice oltre il dislivello.

STANZA CON LE GRATE SOPSESE

Saltate aggrappandovi alle sovrastanti **barre** e attraversate la stanza. Scendete sul **ripiano** sull'altro lato. Arrampicatevi sulla **scala** che è sul muro e risalite girando intorno all'**angolo**. Saltate aggrappandovi alle barre sovrastanti. Continuate a tenere schiacciato il **tasto Azione** e usate le **freccie** per passare dall'una all'altra. Lasciate andare il **tasto** quando arrivate al **cornicione** dall'altra parte della stanza. Non iniziate ancora a strisciare nella fenditura sulla **sporgenza gialla**. Guardate dietro nella stanza e noterete alcuni oggetti all'estremità opposta. Saltate alla sommità della struttura sopra le grate interrotte, camminate fino all'altro lato e raccogliete i **flares** e i **medi-pack grandi**. Per prendere i **medi-pack**, premete il **tasto** per accuciarvi, quindi insinuatevi nell'**angolino**. Camminate attraverso la struttura e osservate il soffitto. Saltate da fermi aggrappandovi alla struttura a forma di **cubo** sotto il buco nel muro. Lì non c'è niente, perciò saltate

aggrappandovi alle **barre** al soffitto e lasciatevi andare sulla struttura sopra la grata interrotta. Usate un semplice salto diagonale per tornare alla **sporgenza gialla**, e scivolte attraverso lo spazio angusto.

STANZA CON MONTACARICHI E GRATA

Scivolte fuori dal passaggio sul piano con la **leva**. Azionate l'**interruttore**. Entrate nella camera e scalate il gruppo di grate che troverete in un angolo. Fate un bel salto con rincorsa aggrappandovi alla **piattaforma con la piscina**. Immergetevi e nuotate nel **tunnel subacqueo** finché non raggiungete un'altra piscina. Nuotate in superficie e prendete aria. Poi nuotate verso il fondo e trovate il tunnel subacqueo. Seguite il tunnel finché finisce. Risalite raccogliendo le munizioni **blu e rosse** e un **medi-pack grande**. Tornate alla piscina profonda e risalite in superficie. Uscite dall'acqua e seguite il **tunnel**. Camminate verso la **fune**. Tenete premuto il **tasto Azione** e aspettate che Lara metta un piede sulla fune, quindi camminate fino all'altra estremità percorrendo la fune. Camminate vicino alla fune. Tenete premuto il **tasto Azione** e aspettate che Lara metta un piede sulla fune. Usate la **Freccia su** per avanzare, e con piccoli colpetti sulle frecce **Destra** e **Sinistra** tenete Lara bene in equilibrio.

STANZA SOTTOSTANTE LA FUNE

Esplorate le **mensole** piccole in cerca di oggetti. In una di queste troverete dei **flares**. Trovate lo **scaffale largo** e mettetevi davanti, proprio al centro dello stesso. Premete il pulsante **Azione+ Freccia su** per spingere la mensola. Prendete le munizioni per il Revolver. Trovate l'altro ampio scaffale e iniziate a spingerlo fino in fondo; nasconde un'altra apertura.

SCAFFALI LARGHI

Accostatevi allo **scaffale**, vicino al centro della mensola. Premete il **tasto Azione + Freccia su** per incassarlo nel recesso. Lara smetterà di spingere quando lo scaffale sarà tutto indietro.

SCAFFALI PICCOLI

State vicini allo scaffale nei pressi del suo centro. Premete il pulsante **Azione** e Lara si metterà alla caccia di oggetti sullo scaffale. Attraversate l'apertura che prima era nascosta dallo scaffale. Prendete i **caricatori dell'Uzi** nell'angolo e perquisite lo scaffale per trovare il **Segreto 1**: una **rosa** dorata. Ritornate alla **fune** e continuate la vostra esplorazione.



STANZA CON SCAFFALI VICINO ALLA FUNE (LIVELLO SUPERIORE)

Esaminate gli scaffali e troverete un piccolo **medi-pack**.

Continuate attraverso l'apertura e seguite il **tunnel** finché non raggiungerete una **leva**. Schiacciate l'**interruttore** per aprire la porta.

Tornate alla stanza col **montacarichi**. Avete completato questa parte del livello, perciò discendete e trovate l'apertura che conduce al vicolo, e siete tornati esattamente da dove eravate partiti. Esplorate il resto del cortile finché non raggiungete un cortile con una **fontana**.

Un dobermann vi sta venendo addosso: colpitelo con le vostre pistole. C'è un **cancello** bloccato per il quale serve una **chiave**; cercate il corridoio vicino alla **tenda rossa e bianca**.

Alla fine, entrate nell'apertura che si trova nel **volto inciso** sul muro rosso usando il tasto **Azione**. Questo solleva un ingresso vicino a un altro volto inciso. Tornate al vicolo. Da qui, trovate l'area con l'apertura coperta di **muschio** (l'apertura è vicina all'entrata del cortile con la **fontana**). Trovate il volto scolpito nel muro dietro il muschio ed entrate nell'apertura (usando **Azione**). Tutto ciò spaventa i pipistrelli e fa alzare un

blocco dietro di voi. Mentre i pipistrelli vi colpiscono, salite sul blocco: andranno via. Issatevi al ripiano con le **arcate**. Guardatevi indietro e spiate un oggetto sul ripiano in alto a **sinistra**. Prendete una bella rincorsa e saltate in diagonale sul ripiano dove troverete un **piccolo medi-pack**. Tornate al ripiano con le arcate. Seguite il corridoio in alto verso una **stanza di soggiorno** e uscite sul patio. Continuate oltre l'altro ripiano verso la piccola apertura e scivolatene nella sala sottostante.

SALA CON FINESTRE

Ignorate gli oggetti nella finestra, per adesso, e seguite il corridoio al livello inferiore.

STANZA CON SCALINI E PORTA

Un dobermann vi attacca, perciò mentre sparate per ucciderlo saltate **avanti e indietro**. Aprite le **porte grigie** utilizzando il pulsante **Azione**. C'è un altro dobermann da

uccidere, perciò date un colpetto indietro mentre sparate. Entrate nella stanza col **barile** e raccogliete un **medi-pack grande**. Salite sulla piattaforma lì accanto e prelevate le **munizioni blu** del fucile. Tornate alla stanza con gli **scalini** e seguite la sala fino all'**interruttore**. Azionate l'interruttore per aprire un **ingresso** che riconduce al cortile con la fontana. Tornate alla stanza con gli scalini e tornate nella sala con le finestre. Correte indietro alla fine della sala e sparate alla **finestra** all'estremità più lontana della stanza. Prendete le munizioni per il revolver. Tornate indietro lungo la sala, sparate alla finestra successiva e prendete un **piccolo medi-pack**. Saltate e colpite la **finestra** sulle scale. Dalle scale arrampicatevi alla finestra e superate con un salto semplice il **varco** fra le due piattaforme sopra la piazza. Andate a **sinistra** e continuate fino alla sommità finché non troviate la **Chiave Dorata 1**. Tornate alla sala. Stavolta seguite il corridoio fino al **tetto**.

Un filmato mostra un dobermann che vi aspetta nel cortile con la fontana e mostra la serratura nel cortile. Notate gli oggetti sotto la **tenda** rossa e bianca. State vicini al **parapetto** e andate indietro un paio di volte, poi fate un bel salto con rincorsa sopra il parapetto della **tenda** sottostante. Prendete i **flares**.

Spiccate un salto semplice al centro della fontana. Se non cadete all'esterno, potrete in tutta sicurezza sparare al dobermann che vi aspetta dalla fontana. Avete una **chiave** per la serratura, perciò usatela. Stando vicini alla serratura accedete al vostro

inventario di oggetti. Usate le frecce **Destra** e **Sinistra** per trovare la **Chiave Dorata**, quindi premete **Azione** per utilizzare la chiave. Entrate nella sala oltre l'ingresso.

CORTILE CON LE PALME

Larson non è felice di vedervi; sparate per farlo scappare ed esplorate il cortile. Troverete il **piccolo medi-pack** in un angolo. Entrate nella stanza all'altra estremità del cortile e dirigetevi verso la sala sulla **sinistra** che discende. Trovate la **Chiave del Giardino** lì in mezzo. Ora seguite il corridoio fino all'estremità superiore. **Larson** sta di nuovo sparacchiando nella vostra direzione, perciò riempietelo di piombo e mandatelo per la sua strada. Attraversate la **fune** che si trova sopra il cortile e scivolatelo dal ripiano alla strada sotto. Azionate l'**interruttore** per aprire l'ingresso dietro al cortile con le fontane, quindi tornate sulla strada ed esploratela. Trovate il cortile con le palme che ha due alloggiamenti per la Chiave del Giardino. Ora dovete andare e trovare la seconda **Chiave del Giardino**. Correte all'altra estremità della strada oltrepassando l'ingresso al cortile con la fontana. Alla fine della strada entrate nella piccola stanza che vi trovate, e seguite il buio **corridoio**. Sparate con le vostre pistole per far luce ed entrate nella sala a **sinistra**. In questa locazione con la **porta di legno** prendete le munizioni per il revolver e notate la porta di legno bloccata. Tornate indietro e proseguite a **sinistra**. Correte su per le scale e prendete il revolver. Salite la rampa e aprite le porte alla sommità della rampa.

STANZA CON BARILI

Prendete il **laser sight** dall'angolo. Combinatelo con il revolver e sparate alla **serratura** della porta di legno. Mirate alla cerniera di chiusura della serratura: la porta si aprirà e voi potrete prendere la seconda Chiave del Giardino. Topi ovunque: correte indietro giù alla sala dietro alla strada. Correte all'altra estremità della strada ed entrate nel cortile con le palme. Posizionate le due **Chiavi del Giardino** nei loro alloggiamenti usando il pulsante **Azione**. Ciò aprirà un ingresso tra la strada e l'area intorno alla costruzione con i **tre dragoni**. Entrate nell'area intorno alla costruzione con le tre teste di drago. Saltate nella tenebrosa **piscina** e nuotate intorno. Procedete verso la costruzione con le tre teste di drago. Inizia un filmato con Larson e Pierre; dopo, trovate il corridoio sul lato **destra** della costruzione del drago. Seguitelo, e apparirà un filmato che vi mostra una **campana**. Nel raggiungere la costruzione con la campana, Lara non può distogliere gli occhi dalla campana, perciò salite su e date un'occhiata.

COSTRUZIONE CON LA CAMPANA

In cima alla costruzione prelevate un altro **Laser sight** e munizioni per il revolver vicino alla campana. Usate il revolver con il laser sight per sparare alla **campana**. Questa azione apre un ingresso nel muro vicino alla sommità dell'edificio. Ma prima di farvi coinvolgere da tutte queste porte, facciamo una piccola deviazione. Fate un bel salto con rincorsa sull'alto muro che cinge l'edificio con la campana e seguite la **cima del muro** fino a quando non arrivate vicino al piatto **tetto rosso**. Saltateci sopra con un salto diagonale con rincorsa; correte lungo la sommità del tetto rosso e fate un bel salto con rincorsa verso la costruzione con le **colonne**. Prelevate le munizioni del revolver e un **medi-pack grande**. Tornate all'alto muro che cinge la costruzione con la campana, poi verso la costruzione con i **draghi**. Da qui, uscite sulla strada, prendete a **destra** e entrate nell'edificio alla fine. Nella zona oscura della sala seguite il corridoio sulla **sinistra** e trovate la stanza con l'**ingresso in legno** bloccato.



Ma ora la porta è aperta ed è custodita da un doberman.

Entrate nella stanza e cercate gli **scaffali**. Raccogliete il **medi-pack grande** e il **Segreto 2**: una **rosa dorata**. Ora tornate alla strada e alla sala sulla **destra** della costruzione con il drago e tornate in cima all'edificio con la campana.

Sparando alla **campana** avete aperto un ingresso nel muro vicino alla sommità dell'edificio. Prendete una bella rincorsa ed esibitevi in un bel salto con presa al volo per superare la distanza. Pipistrelli ovunque, perciò sbrigatevi a raggiungere il **volto** scolpito sul muro e ad attivarlo per aprire la porta sotto la campana.

STANZA DEL MERLO

In cima alla costruzione con la campana entrate dalla porta posta proprio sotto la campana stessa. Prendete il corridoio alla **sinistra** del merlo e azionate l'**interruttore**. Una esplosione, e il brutto **merlo** si rivela un altro uccello, bianco. Tornate indietro e utilizzate il pulsante **Azione** per ruotare la statua così trasformata. Questo attiva, sopra di voi, l'**ariete oscillante**. Entrate nel corridoio alla **destra** dell'uccello: seguitelo fino a quando non raggiungete l'ariete oscillante. Ora voi dovete oscillare con le

vostrre mani intorno al piano sotto l'ariete. Con la schiena rivolta verso l'orlo del **piano** camminare lateralmente dentro e fuori dal piano. Ora eseguite un'attenta caduta di sicurezza oltre l'orlo del piano. Calatevi e proseguite aggrappati con le mani intorno al piano aggirando gli angoli finché potete salire. Azionate l'**interruttore** per aprire l'artefatto e rivelare la **colomba** che da bronza diventa bianca. Eseguite una precisa caduta di sicurezza sul pavimento e usate il pulsante **Azione** per girare il **pedistallo** della candida colomba che apre una porta nella costruzione con la campana. Prima di cercare la porta che avete appena aperto, tornate alla stanza con i pipistrelli (il primo ingresso che avete aperto sparando alla campana). Due piccoli **cunicoli** sono ora rivelati al pubblico. Prendete il **piccolo medi-pack** e il **Segreto 3**: una rosa dorata.

EDIFICIO CON LA CAMPANA

Trovate il più basso ingresso centrale aperto e prendete il **Simbolo di Saturno**. Seguirà un filmato.

LIVELLO 1: IL MERCATO DI TRAIANO

Entrate nella stanza con la **carriola**. Sparate alla **scatola** e prendete il laser sight. Dall'altra parte della strada, nella **camera del carbone**, sparate alla scatola e prendete il **piepe di porco**. Esplorate il resto dell'area, quindi utilizzate il piede di porco per aprire la **saracinesca di metallo** con il segnale di pericolo sopra. Accucciati e sparate alla scatola per recuperare un **piccolo medi-pack**. Arrampicatevi su per il ponteggio fino alla **fune**. Dalla piattaforma da cui parte la fune saltate in diagonale aggrappandovi alla **finestra** con le sbarre e prelevando un **piccolo medi-pack**. Fate un semplice salto per tornare indietro alla fune: percorretela, quindi fatevi strada su verso il passaggio al di sopra della strada. Dopo il passaggio saltate sul corto **ripiano** che sta sopra rispetto alla zona con gli enormi meccanismi, poi dopo una bella rincorsa balzate aggrappandovi al ripiano dove si trovano le **munizioni rosse** per il fucile. Tornate indietro al **cornicione**. Da qui fate una caduta controllata verso i ripiani sottostanti. Saltate giù sul mucchio di carbone e prendete alcune **torce**. Afferrate le munizioni per il revolver vicino all'**asse di legno**. Saltate nuovamente in cima al mucchio di carbone e con un salto da fermo aggrappatevi al ripiano più in alto e salite. Non appena entrate, un filmato mostra una serie di enormi meccanismi. Saltate sul ripiano alla fine, quindi fate una caduta di sicurezza sul pavimento. Esplorate l'area e notate l'enorme **disco** che blocca l'uscita. Se guardate bene, in alto sul muro c'è una **scala** da percorrere. Arrivate fino in cima alla scala, quindi continuate ad arrampicarvi lateralmente finché non arrivate oltre la **rampa inclinata**. Scivolatelo sotto la rampa. Saltate (prendendo una rincorsa) dal ripiano con la scala. Un piccolo salto sul ripiano piccolo vi permetterà di entrare nella stanza. Usate il pulsante **Azione** finché i due meccanismi non si siano riallineati. Ritornate al ripiano con la scala. Prendete la rincorsa e saltate afferrandovi alla apertura con i **leoni**. Prendete i **caricatori dell'Uzi**. Ora fate un passo laterale partendo dal muro di **destra**, prendete la rincorsa e saltate sul ripiano alla vostra **destra**. Un semplice salto sul cornicione vicino vi permetterà di raggiungere la stanza in cui c'è un'altra **fune** da tirare. Tiratela verso il

basso finché un filmato non mostra i **meccanismi** occupati a rimuovere il grosso **disco di pietra** dalla vostra strada. Ora potete scendere sul pavimento sottostante, che però vi costerà un po' di energia vitale. Entrate nella stanza con il grosso disco e trovate la stanza con la statua del **gladiatore**. Andatevene in giro a esplorare. Guardate nella rientranza dove è stato il disco e arrampicatevi. Entrate nella stanza con le **torce** e i **leoni**. Usate il piede di porco per sradicare la **Chiave dorata** dal cancello. Fate attenzione ai topi. Scendete e correte attorno alla vasta area per allontanarvi da questi roditori. Mentre state correndo lontano dai topi correte nell'area. Troverete una **botola** aperta, scendete e trovate le **munizioni rosse** per il fucile, quelle **blu** e il **Segreto 1**: una rosa dorata. Ritornate alla stanza con il gladiatore. Prendete le munizioni per il revolver e il **piccolo medi-pack**. Inserite la Chiave dorata sotto la **statua**. Questo apre la **botola** in strada. Trovate la **porta** appena aperta. Esplorate attorno alle case e trovate le munizioni per il revolver in una delle case vicino alla **pozza d'acqua**. Saltate nell'acqua e trovate il **piccolo medi-pack** vicino al cancello. Ritornate in superficie e riuscite sul piano dietro alla **cascata**. Salvate il gioco. Prendete le munizioni del revolver solo dopo aver visto il vostro prossimo, inquietante nemico... Correte giù lungo il passaggio vicino alla testa gigante e buttatevi sul pavimento. Correte nella stanza dove si trova il **generatore elettrico** e gettatevi dietro al muro per proteggervi. Usate il revolver con la laser sight Mirate ai suoi **occhi**! Potete sparare in sicurezza, coprendovi dietro il blocco. Dopo che la testa è esplosa, raccogliete il **Simbolo di Marte**. Fate caso a perni o bulloni sul generatore elettrico. Mettetevi sull'orlo del piccolo blocco dall'altra parte del generatore e saltate afferrandovi alla **travatura reticolare**. Salite e saltate sul piano sopra il generatore. Prendete il **Segreto 2**: una rosa dorata. Entrate nella stanza della testa e trovate le munizioni per il revolver nell'area inferiore. Cercate sul pavimento una **botola** (nell'area della testa fluttuante). La botola ha un **simbolo marrone**. Mettetevi vicini alla botola sul lato del simbolo. Usate il tasto **Azione** per aprire la botola. Scendete la scala che trovate sotto la botola.

LA CLOACA

Girovagare per un poco e svegliate i topi. Quei maledetti roditori vi seguono dappertutto, perciò buttatevi in acqua e notate sotto l'acqua. Esplorate le camere subacquee e nuotate nella piccola stanza vicino alla **ventola**. Prendete il **piccolo medi-pack**. Prendete un poco d'aria e trovate la piccola apertura subacquea sopra la ventola centrale. Nuotate giù al **tunnel** ed emergete in una stanzetta. Prendete le **munizioni rosse** per il fucile e usate il piede di porco per scardinare la **Valvola a Ruota**. Ritornate al generatore elettrico nella stanza dove si trovava la testa. Posizionate la Valvola a Ruota sul **perno** del generatore elettrico. Fate girare la Valvola per chiudere le **ventole** subacquee. Riscendete dalla botola alla **cloaca**. Nuotate giù alla ventola centrale e trovate un tunnel subacqueo sul fondo vicino alla ventola. Seguitelo, quindi nuotate alla camera sull'estrema **sinistra** per prendere un poco di

ossigeno. Nuotate in direzione delle **due eliche**. Poiché non potete nuotare controcorrente, lasciate che la corrente vi spinga contro il **muro nero**, quindi nuotate verso l'alto e trovate una stanza con una **valvola a ruota**. Giratela per fermare le turbine. Nuotate indietro alle eliche e trovate l'apertura subacquea alla **destra** delle turbine. Nuotate verso la superficie e uscite dall'acqua. Salvate il gioco. Raccogliete le **munizioni rosse** per il fucile e il **fucile**.

IL SOLDATO ROMANO D'ORO

Correte in tondo scansando il soldatone. Prendetelo il più possibile a fucilate. Potete attrarre il gladiatore dalla stanza principale giù lungo alla grande sala e colpirlo mentre si lancia da un lato all'altro. Se vi si avvicina nella sala grande, gettatevi oltre di lui nella stanza principale, rotolate e iniziate a saltare da una parte all'altra mentre gli sparate con il fucile. Alla fine cadrà, e l'ingresso alla **piscina subacquea** si aprirà. Arrampicatevi sul **ripiano** e prendete i **caricatori dell'Uzi** e il **piccolo medi-pack**. Prendete una lunga rincorsa e saltate nell'acqua.

ESPLORANDO I PARAGGI

Uscite dall'acqua, cercate in mezzo alle case e uscite sulla **strada** finché non trovate l'ingresso ora aperto che era precedentemente chiuso. Entrate nel cortile con la **palma** e prelevate il **Segreto 3**: una rosa

Cadrà velocemente. 'Essi' circondano Larson e provano a ingoiarlo, ma lo "sputano" oltre il prato. Lara rimane ad affrontare tre **serpenti di drago** che sputano fuoco. Per sconfiggere i serpenti di drago, saltate lateralmente, avanti e indietro mentre sparate. Una volta che li avrete riempiti di piombo, esploderanno uno per volta. Saltare lateralmente dal corridoio al lato dell'edificio sembra la cosa migliore. Dopo aver sconfitto i dragoni, trovate le **munizioni blu e rosse** per il fucile nel cortile. Nel corridoio dietro la costruzione prendete le **munizioni rosse e blu** del fucile e un **medi-pack grande**. Mettete i **Simboli di Marte e Venere** negli spazi. C'è una esplosione, e la porta comincia ad aprirsi con un tremolio.

DOPO I DRAGHI

Attraversate questa **porta** misteriosa. Fate una lunga corsa e saltate aggrappandovi oltre la trappola con gli **spuntori**, e poi di nuovo per gli oggetti sul muro. Scivoliate sotto la **rampa**.

LIVELLO 2: IL COLOSSEO

Esplorate la caverna e nella seconda area con gli scheletri cercate sul muro a **sinistra** un masso con un **anello** da tirare. Utilizzando il tasto **Azione**, spingete il **masso**. Continuate fin dove è possibile ed entrate nella piccola camera. Prendete il **Segreto 1**: una rosa dorata. Continuate a discendere la caverna finché non raggiungete un **corridoio** tra le costruzioni. Mentre percorrete il corridoio avviene un terremoto, distruggendo il percorso. Per evitare di morire, durante il filmato tenete premuta la **Freccia su** e correte verso la **piattaforma grigia**. Arrivati lì, saltate per atterrare in salvo dall'altra parte. Guardate indietro al corridoio colmo di **lava** e scoprite che c'è una piccola fenditura sulla **destra**. Cadete oltre l'orlo e insinuatevi nella fenditura. Arrampicatevi, ruotate la schiena in direzione

dell'altro lato della fenditura e lasciatevi scivolare nella piccola **grotta**. Premete il **bottonone** per aprire la **porta verde** nella stanza con le grate ai pavimenti. Guardate attraverso le grate nel pavimento per vedere la fonte dei ringhi che sentite: un **leone**. Attraversate la porta appena aperta e scendete la rampa. Siete appena scesi nella gabbia del leone. Saltate avanti, indietro, di lato, mentre sparate al leone. Premete il **bottonone** che apre la porta di un'altra gabbia di un leone lasciandone libero un altro. Salite tutta la scala fino in cima. Prelevate il **Gemstone Piece** dal piedistallo fra le torce. Entrate nella



stanza successiva per affrontare un **gladiatore**. Saltate indietro oltre il buco nel pavimento e sparate. Dopo che il gladiatore sarà morto, entrate nell'area successiva. Guardate a **sinistra** e troverete un **piccolo medi-pack** lì dove stava il gladiatore. Salite la rampa e uccidete un altro gladiatore. Premete il **botone** per aprire un'altra gabbia. Prima di uscire nell'ampia caverna salite l'ultima rampa e uccidete un altro leone e un gladiatore. Esplorate le camere dietro per trovare gli **Uzi** e un **grande medi-pack**.

AMPIA CAVERNA

Esplorate l'alta piattaforma e notate il congegno al centro. Lasciatevi cadere tra la gabbia del

gladiatore e l'alta piattaforma. Salite sulla **piattaforma** con la fune da tirare e salvate il gioco. Vi aspetta una corsa sul filo dei secondi per raggiungere il **pedistallo** e acchiappare gli oggetti prima che si abbassi.

Per iniziare la corsa, voltatevi verso il centro della piattaforma e tirate giù la **corda** per **tre volte** per far alzare il pedistallo al centro della piattaforma alta. Indietreggiate dalla corda, giratevi a **destra** e cominciate a correre verso l'**angolo destro** della piattaforma. Arrivati all'angolo, fate un salto con rincorsa dalla piattaforma della corda al **cornicione** che si è alzato. Iniziate a correre e schiacciate anche il pulsante **Azione** per saltare oltre il divario sulla piattaforma più alta. Camminate girandovi a **sinistra** e tornate indietro sulla più alta piattaforma utilizzando una bella rincorsa, saltando e afferrandola al volo. Sulla piattaforma più alta camminate e giratevi rivolti al centro. Con una lunga rincorsa saltate al centro e prendete il **Gemstone Piece** prima che scompaia. Se non ci riuscite dovete tentare ancora. Correte verso la **porta chiusa**, che si alzerà. Non appena sarete entrati nell'oscura sala l'altra porta si chiuderà. Una **botola**, e Lara comincerà a cadere... Assisterete a un filmato. Esplorate l'ingresso che si è aperto dall'altra parte della fossa. Fate un salto oltre l'orlo della buca e buttatevi sulla **destra**. Arrampicatevi ed entrate nella grande **grotta**. Salite sul centro della piattaforma con il pedistallo della Gemstone e dirigetevi all'ingresso dove Lara è scivolata verso la fossa. Correte, saltate e aggrappatevi oltre il buco all'ingresso aperto. | Prendete il **Segreto 2**: una rosa dorata. Scendete dal buco e scivolatelo di nuovo verso la **fossa**. Fate un semplice salto a **destra** ed atterrate sul piano vicino alla stanza della Gemstone. Salvate il gioco. Dal piano sopra la fossa entrate nella stanza vicina, combinate i pezzi della Gemstone e metteteli nel relativo **alloggiamento** nel muro. Questo causa un terremoto e il pavimento comincia a disintegrarsi attorno a voi. Giratevi al volo e iniziate a correre. Saltate per evitare la **mattonella** al centro del pavimento. Atterrate su un corto ripiano. Prendete bene la mira per un salto con rincorsa verso la **caverna** più in basso; afferrate il bordo. Guardate indietro alle pareti della fossa e noterete una crepa che corre lungo quella di **destra**. Scivolatelo oltre l'orlo e spostatevi sulla **sinistra**, oltrepassando la fossa e arrivando in salvo dall'altro lato di essa. Entrate nella stanza e salite sul blocco più basso. Guardando la fossa, saltate aggrappandovi all'orlo e uscite dalla buca.

COLOSSEO

Un gladiatore e un leone sono a guardia di questa stanza. Uccideteli. Guardate sul pavimento: troverete la **Chiave del Colosseo** lasciata lì dal gladiatore. Salvate il gioco. Usate la Chiave del Colosseo nella **serratura** che si trova su uno dei lati della grande porta. L'**Uomo col Martello** è dietro, uccidetelo. Dopo, entrate nell'apertura tra le **due statue**. Prendete un'altra **Chiave del Colosseo**. Utilizzatela nella serratura vicino alle grandi porte nella camera dell'Uomo col Martello. Scendete lungo la rampa. Atterrate sul piano con il **gioiello**. Prima, correte e saltate sul ripiano lì vicino e vedrete una piccola **piattaforma** nella oscurità. Correte, saltate, aggrappatevi al piano ed entrate nella fenditura per trovare il **Segreto 3**. Ritornate al piano con il gioiello e usate il piede di porco per sradicare la **Pietra Filosofale**.

MONDO 2: LA RICERCA DELLA LANCIA LIVELLO 1: LA BASE

La seconda avventura si apre con un filmato. Percorrete un **piano inclinato** ed entrate nel **deposito**. Notate il blocco alla porta. Non appena entrati nel deposito principale suona un allarme. C'è un uomo nella sala di controllo. Azionerà sopra di voi un **braccio** minaccioso articolato, che serve a spostare i carichi. Tenterà di attaccarvi. Potete sfuggire a questa minaccia nascondendovi sotto le **fenditure** lungo il muro. Non arrampicatevi ancora sulle **casce**, prima cercate un **armadio di metallo** vicino a una cassa di legno e perquisitelo per trovare la **Chiave d'Argento**. In un angolo del deposito, in un enorme ammasso di **casce**, nascosta dietro di esse sul muro esterno c'è una **porta** con una serratura nera bloccata. Usate la **chiave**, per questa porta. Risalite la rampa verso la sala controllo.

Sparate alle due guardie di piantone alla sala controllo. Prendete la **Swipe Card** da una delle guardie. Perquisite lo **scalfale** sul fondo della stanza per trovare gli Uzi. Tornate nella camera del deposito principale. Trovate la porta della **Swipe Card** nel deposito principale vicino al piccolo **scalfale di metallo**. Salite la rampa finché non dominate la camera del deposito principale. Prima di saltare osservate bene la stanza e imprimevi in mente quello che dovete fare. Dovete saltare sopra le casce. Il braccio meccanico causa un'**ombra** quando si approssima, quindi avete poco tempo per spostarvi dalla sua traiettoria prima che vi colpisca. Perciò, spostatevi velocemente su di un'altra cassa quando vedete la sua ombra. Dalla balconata, correte, saltate e afferratevi all'**alta cassa di legno**. Salitela e prendete la mira per saltare sulle casce più in basso sulla **destra**. Continuate fino ad arrivare dove si trova l'operatore del braccio. Rincorsa, salto e presa alle casce vicino alla **balconata** che cercate di raggiungere. Arrampicatevi sulla cassa più in alto e correte e saltate afferrandovi. Trovate la porta della **sala di controllo** e spingete il **pulsante** per aprirla. Assisterete al filmato. In sala controllo perquisite i due **scalfali** e trovate i **caricatori per l'Uzi** e un **piccolo medi-pack**. Premete il **botone** per aprire la porta della sala controllo. Ora che avete messo fuori uso il braccio, perquisite le casce per gli oggetti. Ritornate alla balconata dalla quale avete iniziato a saltare sulle **casce** nel centro del deposito. Dalle casce nel centro prendete la rincorsa e saltate in diagonale verso quelle nell'angolo del deposito alla **destra dei binari** del vagoncino ferroviario. Arrampicatevi in cima e trovate il **piccolo medi-pack**. Lasciatevi cadere sul pavimento. Trovate il **blocco basso** vicino all'entrata da dove siete arrivati per la prima volta nel deposito. Arrampicatevi sulla sommità delle casce, correte e saltate sulle casce vicino ai binari del vagoncino ferroviario. Arrampicatevi in cima e prendete i **caricatori dell'Uzi**. Continuate a esplorare il deposito. Trovate la porta con la **piccola nicchia** della **Swipe Card** vicino alle casce basse poste in un angolo del deposito. Usate la **Swipe Card** per aprire la porta. Sparate al cane a guardia della porta. Distruggete la cassa vicino alla fine della stanza. Arrampicatevi e prendete il **Segreto 1**: una rosa dorata. Dopo aver esplorato il magazzino attraversate la porta che avete aperto con il braccio meccanico.

BINARI FERROVIARI

Uccidete le due guardie all'entrata del **binario del treno** al deposito. Dove i binari finiscono,

prendete la porta a **sinistra**. Salite sul **vagone ferroviario**, quindi sulla cassa trattenuta dalla **gru**. Effettuate una rincorsa e poi un salto sulle casse di legno vicino alla gru. Arrampicatevi fino alla cima dell'ultima cassa e prendete il **Segreto 2**: una rosa dorata. Tornate al livello del suolo. Utilizzate la Swipe Card per aprire la porta vicina alla gru ed entrate nella **stanza del circuito**. Uccidete la guardia e prendete la **Chiave d'Argento** che si è lasciato dietro. Sul retro delle **macchine elettriche** ci sono alcuni **fusibili**, ma uno manca. Tornate al deposito e attraversate l'altra porta vicino ai binari ferroviari. Entrate nella porta a **destra** dei binari ferroviari. Salite la rampa e usate la **Chiave d'Argento** per aprire la porta in cima alla rampa. Attacca un filmato; quando finisce, seguite gli alti ripiani lungo la struttura sulla **destra**. Correte, saltate e afferratevi per saltare di ripiano in ripiano. Quando arrivate a quello accanto al **sottomarino** prendete un laser sight e le munizioni per la Desert Eagle. Riscendete a terra con una caduta.

LIVELLO DEL TERRENO VICINO AL SOTTOMARINO

Esplorate e trovate un'altra porta chiusa. Sbriciate oltre l'estremità vicino al sottomarino e trovate la **scala**. Scendetela, fatevi un bagno e vedete la stanza con le **sbarre**. Tornate indietro, risalite e trovate la **porta blu** con la sede della Swipe Card. Usatela ed entrate nella stanza. Sparate al cane a guardia delle **docce**. Perquisite tutti gli armadietti di metallo: troverete i **caricatori degli Uzi**, un **fusibile**, un **piccolo medi-pack**, **munizioni** per la Desert Eagle e... la **Desert Eagle**!! Nell'angolo posteriore **destro** della doccia c'è una **cassa** sotto l'acqua. Mettetevi accanto alla cassa e usate il tasto **Azione** per sollevarla. Saltate nell'acqua e seguite il **tunnel subacqueo**. Arriverete a un incrocio a **T**: il tunnel a **sinistra** porta a un vicolo cieco, perciò seguite quello a **destra** finché non finisce. Proprio quando state per rimanere a corto d'aria, emergete nella **grotta di ghiaccio** vicino al sottomarino. Prendete il **Segreto 3**: una rosa dorata. Salvate il gioco: è facile confondersi nel viaggio di ritorno! Ritornate indietro attraverso il tunnel subacqueo. Alla biforcazione nel tunnel prendete a **sinistra**. Trovate le porte con l'interruttore vicino agli armadietti e aprite quella che vi serve per tornare nel deposito. Ora che avete il **fusibile**, tornate nell'area dove c'era la gru vicino al sottomarino. Attraversate i **binari ferroviari** ed entrate nella stanza che contiene la **gru**.

VAGONE FERROVIARIO VICINO AL SOTTOMARINO

Trovate la porta accanto alla gru, entrate e mettete il **fusibile** al suo posto: l'apparato motore tornerà a funzionare. La porticina nella stanza si apre lasciando libero un cane: uccidetelo ed entrate nella porta appena aperta. Premete il **bottonone** per muovere la gru. Ritornate nella sala con la gru e trovate un ceccchino che vi spara dalle finestre superiori. Combinare la Desert Eagle con il laser sight e saltate sul **piano basso** del vagone ferroviario. Guardate alla **finestra rossa** in alto dell'edificio, zoomate usando il tasto **Crouch**, mirate con il pulsante **Look** e le frecce per sparare al ceccchino. Giratevi in direzione della gru e sparate all'altro ceccchino nella **finestra blu** sopra la gru. Dovete saltare dentro il vagone ferroviario. Stanate il ceccchino nell'altra finestra vicino alla gru e sparategli. Saltate aggrappandovi alla **cassa** posta vicino alla gru e prendete una bella rincorsa per saltare sul **sottomarino**.

Proprio prima di finire il livello, tornate nella sala di controllo per controllare il braccio meccanico e fare una visita all'operatore.

LIVELLO 2: IL SOTTOMARINO

Attacca un filmato, alla fine del quale vi ritrovate nella stanza con le **cucette**. Cercate una **maniglia rotta** all'estremità di una delle cucette. Utilizzate il pulsante **Azione** per finire di sradicarla e così ora avete un comodo sostituto di un piede di porco. Usate il vostro novello piede di porco per aprire la **grata** il vicino che non è bloccata dagli estintori. Entrate nei **condotti di ventilazione**. Strisciate attraverso il sistema di ventilazione (usate il tasto **Crouch** e le **frecce**) finché non raggiungete una **scala**. Usatela e continuate lungo il condotto finché non arrivate a una **grata rotta** sopra una cavità; vi ci dovete calare. Scivolote sulla **sinistra**, ricordandovi di tenere premuto il tasto **Azione**. Quando siete di fronte alla ventola che non si muove, fate attenzione al fatto che vi trovate in cima a una scala. Scendete sul fondo della cavità; allontanatevi dalla scala e guardatevi intorno per vedere un piano opposto. Risalite la scala, e quando lo schermo mostra il piano dietro di voi, balzate all'indietro. Prendete il **Segreto 1**: una rosa dorata. Risalite sulla scala saltando da fermi e afferrandola. Salite e voltatevi a **destra** per fronteggiare la ventola che si muove. Risalite la successiva **scala**. Scendete nella cavità con la grata rotta sotto i **fili elettrici** penzolanti. Andate a **sinistra** e arrampicatevi vicino alla ventola che si muove. Aprite l'ingresso nel pavimento e introducetevi attraverso esso in un **magazzino**. Perquisite gli scaffali e le file di armadietti per trovare un **piccolo medi-pack** e una **batteria**. La porta è chiusa, perciò tornate alla ventola con i fili elettrici penzolanti. Insinuatevi nella cavità con la grata rotta e andate a **sinistra**. Arrampicatevi vicino alla **ventola** funzionante, salite la **scala** e strisciate attraverso l'apertura che si trova sopra la sala controllo per il sottomarino. Assisterete a un filmato. Strisciate attraverso l'apertura oltre la sala controllo. Scendete la scala e continuate a strisciare fino a che non arrivate a una **ventola** che potete aprire. Aprite la grata usando la **maniglia**. Salvate il gioco. Scendete nella **cucina**. Toccate il pavimento e CAMMINATE tenendovi molto vicini ai fornelli. Oltrepassate il **cuoco** e usate il tasto **Azione** per colpirla sulla testa con il piede di porco. Prendete la **Chiave di Bronzo** per aprire un altro magazzino. Entrateci e perquisite gli scaffali e le file di armadietti per trovare la **Chiave d'Argento** e le adorato **pistole** di Lara. Tornate in cucina e usate la **Chiave d'Argento** per aprire l'altra porta chiusa. Entrate nella **Sala da pranzo**, selezionate dal vostro inventario le pistole e sparate ai due uomini che si trovano qui. Quando vi avvicinerete alla TV una guardia uscirà dal bagno. Sparategli e raccogliete il **fucile rosso** che si lascia dietro. Aprite il **boccaporto** alla fine del bagno della sala da pranzo. Balzate alla fine della sala ed entrate nel magazzino alla **sinistra**. Sparate alla guardia e perquisite gli scaffali e le file di armadietti. Salite sulla cassa e trovate la **maniglia** del condotto superiore. Saltate e afferratevi alla maniglia per aprire la **grata**. Salite nel condotto. Scivolote fuori dall'apertura. Alla seconda grata con la ventola ferma sopra cui voi strisciate potete fermarvi e saltare afferrandovi ai **cornicioni** per trovare un ripiano sovrastante. Salite sul ripiano e

prendete il **Segreto 2**: una rosa dorata. Alla fine del condotto, aprite la **grata** con la maniglia e scivolote dentro un altro magazzino. Sparate alla guardia, quindi perquisite gli scaffali e le file di armadietti per trovare una **batteria**. Entrate nella sala, proseguite a **sinistra** e vi troverete dall'altro lato della sala da pranzo. Proseguite verso la scala. Sparate alla guardia e prendete le **munizioni blu** per il fucile che lascia. Continuate a percorrere la stanza e prendete la svolta a **destra**. Entrate nella stanza con le

cucette e prendete un **piccolo medi-pack**. Tornate indietro lungo la stanza e aprite il boccaporto della **stanza dei missili**. Sparate alla guardia. Attraversate la stanza dei missili e salite la **scala**. Siete arrivati nell'**area dello scafandro**. Aprite il portello sulla **destra**. Sparate alla guardia e prendete la **Suit Console**. Individuate l'altra stanza dalla parte opposta, quindi procedete. Entrate dalla porta e uccidete la



guardia. Tornate alla stanza e aprite l'ultimo portello a **sinistra**. Le luci lampeggiano in questa stanza e la tenuta da sub manca del suo kit per funzionare. Tornate indietro a esplorare l'altro lato della sala da pranzo: riscendete la scala, attraversate la sala dei missili, andate a **destra**, salite la scala e seguite la sala prendendo a **destra** per la sala da pranzo. Entate nell'apertura sul lato opposto

alla **sala da bagno**. All'incrocio a T andate a **sinistra**. Sparate alla guardia, andate alla fine del corridoio e aprite il **portello**. Salite la scala, scendete nella **stanza blu** ed entrate nell'area di carico. Uccidete due guardie; quella con la **maglietta bianca** vi darà un fucile. Salite sulle casse e guardatevi intorno. Vicino alla cassa di legno in cima prendete l'**Aqualung**. Saltate in diagonale verso la sommità delle doppie casse di legno accatastate accanto alla porta. Prendete il **medi-pack grande**. Scivolote sul pavimento ed esaminate la **cassa di legno** vicino alla porta: sembra danneggiata. Usate il piede di porco per aprirla. Prendete il **Segreto 3**: una rosa dorata. Ora che avete tutti gli oggetti che vi servono, tornate alla zona dello scafandro. Scendete la scala, attraversate la sala da pranzo, entrate nell'apertura a **destra** del bagno. Andate a **sinistra** e scendete la scala. Percorrete tutta la sala e prendete la prima a **sinistra** verso la stanza dei missili. Salite la scala, percorrete tutta la stanza ed entrate nella **camera dello scafandro** con le luci lampeggianti.

ZONA DELLO SCAFANDRO CON LE LUCI LAMPEGGIANTI

Combinare l'Aqualung con la Suit Console. Se ancora non l'avete fatto combinate la batteria + con la batteria - per formare la **Suit Battery**. Stando davanti allo scafandro con la Suit Console mancante premete il tasto **Azione** per installarla, premete **Azione** di nuovo per installare la batteria dello **scafandro**.

LIVELLO 3: IMMERSIONE NELLE PROFONDITÀ MARINE

Dal sottomarino nuotate verso le **alghe**, prendete a **destra** e seguite il passaggio.

Entrerete in una **valle sottomarina**.

Nuotate verso il **mini-sub** zigzagando

in modo da evitare i siluri a ricerca.

Nuotate attorno alla **cupola** e cercate sul fondo un tunnel subacqueo.

Immettetevi nel tunnel e prendete

il **Segreto 1**: una rosa dorata.

Tornate indietro al sottomarino nuotando alla larga dalla collinetta

a forma di cupola con il mini-sub sull'altro lato della valle. Dal sottomarino, nuotate

verso le **alghe** e prendete a **sinistra**.

Dirigetevi nella valle dove il mini-sub sta proteggendo una **collinetta a**

forma di cupola. Nuotate intorno alla collinetta a forma di cupola finché non vedete un oscuro passaggio sottomarino dalle **pareti verdi**. Seguite il passaggio.

L'U-BOAT

Emergete in un'altra valle con una collinetta a forma di cupola. Nuotate all'apertura sulla sommità della collina prima che il mini-sub vi avvisti. Trovate l'**apertura** vicino al fondo della camera e nuotate dentro l'ambiente successivo e trovate l'apertura in cima. Continuate a nuotare di camera in camera finché non trovate quella dove si trova la **Lancia del Destino**.

C'è un filmato. Vi accorgerete che il vostro respiratore è rotto, perciò dovete tornare in fretta al sottomarino. Salvate il gioco. Nuotate fuori dalle stanze, le aperture sono in **centro**, in **alto**, in **alto** e in **basso**. Ora nuotate verso la sommità della camera e uscite dall'**U-boat**. Non tornate indietro rifacendo il passaggio con le pareti verdi, invece cercate una **valle con le alghe**: il mini-sub dovrebbe essere a guardia di questa valle.

Nuotate lungo la valle e la corrente vi trascinerà indietro al sottomarino principale. Alla fine della valle, prendete a **destra** e nuotate indietro verso l'apertura sul fondo del sottomarino. Se siete a corto di ossigeno potete usare un medi-pack per allungarvi la vita un poco di più. Se non ci riuscite, richiamate il gioco salvato e provate ancora. Ricordate che urtare contro pareti e pavimenti fa usare più aria e riduce la riserva.

LIVELLO 4: LA RICERCA DELLA LANCIA; L'AFFONDAMENTO DEL SOTTOMARINO

Dopo il filmato che mostra l'esplosione, il sottomarino è cambiato. L'acqua sta penetrando dalle paratie, le pareti sono crollate e dovunque pendono fili elettrici recisi. La ricerca nell'area dello scafandro non porta a nulla, perciò scendete la scala alla **sala dei missili**.

Sparate alla guardia e prendete le **munizioni per l'Uzi** che si è lasciato dietro. Entrate nel corridoio dopo la stanza dei missili, uccidete la guardia e prendete le **munizioni** della Desert Eagle. Il passaggio a sinistra della stanza con i missili è bloccato, perciò andate a **destra** e salite la scala.

CORRIDOIO IN FIAMME

Salvate il gioco. State attaccati al **muro** e lontano dall'olio che brucia. Saltate oltre il fuoco. Entrate nel **magazzino** e perquisite scaffali e file di armadietti per trovare gli **Uzi**. Continuate lungo il corridoio in fiamme fino alla sala da pranzo. Quando arrivate alla **sala da pranzo**, fili elettrici cadono ed elettrificano l'acqua sul pavimento: camminare nell'acqua di solito vuol dire morire. Con cautela camminate lungo il **bordo** del ripiano vicino a uno dei tavoli blu. Saltate sul **tavolo**, poi sul successivo, cercando di evitare il soffitto. Camminate vicino all'entrata della cucina e saltate sul **ripiano**. Fate un altro piccolo salto sul ripiano vicino al **lavandino**. Nell'acqua vicino ai fili elettrici ondegianti c'è una **rosa dorata**. Ora non potete prenderla, perciò tornate all'ingresso della cucina e saltate indietro al ripiano nella **sala da pranzo**. Attraversatela verso la sala vicino ai fili elettrici. Per farlo, dovete attraversare al centro della sala da pranzo, ma il basso soffitto costituisce un problema. Quindi,

camminate al bordo del **tavolo** vicino al centro della sala. Voltatevi verso il tavolo dall'altra parte del passaggio, fate un passo indietro e poi un semplice salto sul tavolo attraverso il passaggio.

Saltare dal tavolo al **corridoio** è complicato. Dal bordo del tavolo, guardando la sala, fate due passi indietro e fate un semplice salto. Se atterrate nell'acqua correte sul ripiano perdendo un poco di energia. La sala a sinistra della sala da pranzo è bloccata, perciò andate a **destra** lungo la sala.

MAGAZZINO

Uccidete la guardia e prendete la sua **Swipe Card**. Perquisite gli scaffali e prendete un **piccolo medi-pack**. Tornate alla Sala da pranzo. Saltate sul primo tavolo.

Usate salti semplici attraverso i tavoli evitando il soffitto che pende, per raggiungere il lato della sala da pranzo con il **bagno**. Camminate fino al bordo del tavolo vicino al centro della stanza. Voltatevi verso il tavolo dall'altra parte del passaggio, fate un passo indietro e poi saltate sul tavolo dall'altra parte. Fate tre passi dall'orlo del tavolo e poi un semplice salto sul

ripiano vicino al corridoio in fiamme. Proseguite evitando le fiamme. All'incrocio a T andate a **destra**, seguendo il **corridoio** fino a che non troviate una porta che si apre con la Swipe Card. Notate la lunga sala con i fili elettrici e una serratura, quindi salite la **scala** alla fine della sala. Proseguite e raggiungete la sala controllo con **periscopi**. Ci sono fiamme dappertutto; continuate fino al retro della sala controllo e aprite il portello. Visitate l'ammiraglio che è accasciato in un angolo. C'è un filmato.

STANZA CON L'AMMIRAGLIO

Salite la scala verso il **battello di salvataggio**. Esso ha due **nicchie** che devono essere riempite. Tornate alla stanza di controllo con i periscopi. Ricordate quando siete scivolati attraverso il condotto e avete visto la sala controllo?

Guardate le **stecche di legno** semirotonde del condotto vicino al tavolo della mappa. Salite sul **tavolo della mappa**, saltate e distruggete le stecche di legno. State dietro al tavolo della mappa, prendete la rincorsa e saltate aggrappandovi al **condotto**.

Saliteci e andate a **destra**. Strisciate giù dal condotto e aprite la **grata** con la maniglia. Perquisite gli scaffali, quindi saltate afferrandovi all'**interruttore** della corrente vicino al soffitto.

Questo toglie la corrente. Risalite nel condotto e tornate in sala controllo. Ora che la corrente è stata tolta, tornate alla **sala controllo** con i fili elettrici. Dal pavimento prendete il **grande medi-pack**, le **munizioni** per la **Desert Eagle** e la **Desert Eagle** stessa. Salite sul blocco e prendete la **carica di Nitrogeno**.

Tornate nella sala e andate a **destra**. Scendete la scala ed entrate nella sala a **sinistra** con i fili elettrici. Usate la **Chiave d'Argento** che avete preso all'ammiraglio per aprire la porta.

SALA RIUNIONI

Perquisite gli scaffali e prendete il **piccolo medi-pack** e l'**Ossigeno**. Uscite dalla sala conferenze e incontrate una coppia di soldati. Sparategli mentre ripercorrete la sala. Prendete la **Chiave di Bronzo** che si lasciano dietro ma non dimenticatevi la **rosa**, che avete visto nella cucina.

Prendete a **sinistra** in fondo alla sala, poi a **destra**.

Con cautela attraversate il corridoio in fiamme verso la sala da pranzo.

La corrente è

tolta, perciò potete tranquillamente correre in cucina e prendere il **Segreto 1**: una rosa dorata. Tornate al corridoio in fiamme, andate a **destra** e trovate la porta aperta vicino al **lettore** della Swipe Card. Ritornate alla scala. Tornate alla sala controllo con i periscopi. C'era una serratura nel magazzino che avete trovato alla fine del condotto. Tornate nel condotto nella stanza dei periscopi. Strisciate attraverso il condotto fino al magazzino. Utilizzate la **Chiave di Bronzo** con la porta chiusa nel magazzino.

Perquisite gli scaffali e gli armadietti allineati per trovare il **Segreto 2**: una rosa dorata. Ritornate al condotto e di nuovo alla sala controllo con i periscopi. Trovate la stanza con l'ammiraglio e salite la scala per andare a prendere il **battello di salvataggio**.

Per prima cosa piazzate la carica di Nitrogeno nel **ricettacolo** aperto; questo aprirà il vetro per l'altro ricettacolo. Ora mettete la carica di **Ossigeno** nel ricettacolo. Assistete ai due filmati; il primo riguarda il livello appena completato, mentre il secondo sancisce la fine di questa seconda avventura. Ok, per ora basta così: ci vediamo il mese prossimo!



TITOLO

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
ARCADE			
Aironauts	PP	2/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Army Men World War			
Land Sea Air	PP	12/Dic 00	35
Centipede	PP	4/Apr 00	44
Crash Bash	PG	12/Dic 00	24



Dan Gun	IM	8/Ago 00	61
Gauntlet Legends	PP	6/Giu 00	56
Grand Theft			
Auto London	PP	7/Lug 99	52
Grand Theft Auto 2	PG	1/Gen 00	30
Mortal Kombat			
Special Forces	PP	12/Dic 00	66
Pong	PP	1/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Strider 2000	IM	6/Giu 00	58
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure			
of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Toy Story 2	PP	3/Mar 00	67
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36

AVVENTURA

A sangue freddo	PI	6/Giu 00	70
Chase The Express	PI	6/Giu 00	74
Chase The Express	PG	8/Ago 00	32
Chase The Express	AS	10/Ott 00	78
Countdown Vampire	PI	11/Nov 00	60
Crusader			
of Might and Magic	PP	5/Mag 00	54
Discworld Noir	PG	2/Feb 00	26
Dracula -			
La resurrezione	PP	7/Lug 00	40
Fear Effect	PG	3/Mar 00	12
Fear Effect	AS	4/Apr 00	84
Galerians	PI	5/Mag 00	70
Galerians	PG	7/Lug 00	26
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	1/Gen 00	62
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid			
Special Missions	PP	1/Gen 00	34
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Nightmare Creatures 2	PP	6/Giu 00	42
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Parasite Eve 2	IM	5/Mag 00	66
Parasite Eve 2	PI	7/Ago 00	62
Parasite Eve 2	PG	9/Sett 00	20
Parasite Eve 2	AS	9/Sett 00	74
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Rainbow Six	PP	1/Gen 00	38
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 3 Nemesis	IM	2/Feb 00	68
Resident Evil Nemesis	PG	3/Mar 00	26
Ronin Blade	PP	3/Mar 00	60
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Syphon Filter	IM	4/Apr 00	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Syphon Filter 2	PI	3/Mar 00	80
Syphon Filter 2	PG	4/Apr 00	30

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Syphon Filter 2	AS	5/Mag 00	84
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Star Wars:			
La minaccia fantasma	PS	9/Sett 99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider:			
the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Tomb Raider Chronicle	PG	12/Dic 00	12



Urban Chaos	PG	5/Mag 00	16
Urban Chaos	AS	6/Giu 00	84
Vagrant Story	PI	7/Lug 00	58
Vagrant Story	PG	8/Ago 00	28
Vagrant Story	AS	8/Ago 00	78
Vampire Hunter D	PI	4/Apr 00	69
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	2/Feb 00	61

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Cina	PP	4/Apr 00	45
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
Juggernaut	IM	5/Mag 00	64
The X-Files	PP	8/Ago 99	36

AZIONE

Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Ape Escape	PP	4/Apr 00	52
Asterix e Obelix			
contro Cesare	PP	3/Mar 00	70
Attack of the Saucer	PP	8/Ago 99	62
Die Hard 2	PI	3/Mar 00	74
Die Hard 2	PG	4/Apr 00	20
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Dino Crisis	AS	2/Feb 00	80
Dino Crisis 2	PG	11/Nov 00	20
Dragon Valor	PI	8/Ago 00	65
Fighting Force 2	PG	1/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
Medieval	CL	11/Nov 99	54
Medieval 2	PI	3/Mar 00	78
Medieval 2	PG	5/Mag 00	12
Medieval 2	AS	7/Lug 00	76
Spider-Man	PI	6/Giu 00	66
Spider-Man	PG	10/Ott 00	16
Tai Fu	PI	1/Gen 99	68
Tai Fu	PG	3/Mar 99	12
Tenchu	PP	1/Gen 99	28
Tenchu 2	IM	4/Apr 00	56
Tenchu 2	PP	9/Sett 00	60
Tenchu 2	PP	11/Nov 00	42
Terracon	PI	7/Lug 00	64
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	1/Gen 00	12

TITOLO

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
GIOCHI DI RUOLO			
Alundra 2	PP	7/Lug 00	42
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Dragon Valor	PP	10/Ott 00	38
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	1/Gen 00	76
Final Fantasy Anthology	IM	4/Apr 00	65
Final Fantasy IX	IM	10/Ott 00	56
Grandia	PP	9/Sett 00	48
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52

Jade Cocoon:			
story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Koudelka	PP	10/Ott 00	40
Legend of Dragoon	PI	11/Nov 00	64
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Legend of Legaia	PP	7/Lug 00	38
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Saga Frontier 2	PP	6/Giu 00	36
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	2/Feb 00	45
Star Ocean	PP	1/Gen 00	68
Suikoden 2	PP	11/00	52
Vandal Hearts	PP	8/Ago 00	42
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

PICCHIADURO

Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Boombots	PP	5/Mag 00	56
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Dead or Alive 2	PS2	12/Dic 00	50
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Ehrgeiz	PP	5/Mag 00	38
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Gekido	PG	5/Mag 00	24
Jackie Chan	PG	5/Mag 00	20
Jo Jo' Bizarre Adventure	PP	4/Apr 00	55
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes			
v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Marvel vs. Capcom:			
Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 00	51
Psychic Force 2	PP	6/Giu 00	57
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
ShaoLin	PP	3/Mar 00	68
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Star Wars - Jedi Power Battles	PP	6/Giu 00	34
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Street Fighter Alpha Ex 2	PI	4/Apr 00	66
Street Fighter ex Plus 2	PP	12/Dic 00	30



Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Tekken Tag Tournament	PS2	12/Dic 00	40
Toshinden Subaru	IM	1/Gen 00	69
Toshinden 4	PP	10/Ott 00	52
Warpath Jurassic Park	PP	2/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18
X Men: Mutant Academy	PI	6/Giu 00	73
X-Men Mutant Academy	PP	9/Sett 00	40



TITOLO

ARTICOLO NUMERO PAG.

PLATFORM	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Bugs & Taz	PP	11/Nov 00	48
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Crash Bandicoot Warped	CL	8/Ago 00	58
Crash Bash	PI	11/Nov 00	62
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	1/Gen 00	42
Jumping Flash 3	IM	6/Giu 00	60
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	1/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rayman 2	PI	9/Sett 00	62
Rayman 2	PG	10/Ott 00	28
Rayman 2	AS	11/Nov 00	80
Rayman 2	AS	12/Dic 00	90
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2:			
Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Spyro 3	PG	11/Nov 00	16
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Tarzan	CL	12/Dic 00	70
Tomba 2	PP	5/Mag 00	59
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75

PUZZLE

Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Fantavision	PS2	12/Dic 00	48
Incredible Crisis	PP	12/Dic 00	32
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	2/Feb 00	59
Puchi Carat	PP	3/Mar 00	69
Puyo Puyo	IM	6/Giu 00	61
Spin Jam	PP	7/Lugl 00	55
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

RACING

Action Man	PP	2/Feb 00	58
Bombberman Race	PP	1/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carnageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carnageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carnageddon	PS	5/Mag 99	10
Carnageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3/Mar 00	76
Colin McRae Rally 2	PG	7/Lugl 00	22
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PP	1/Gen 00	54
Destruction Derby Raw	PI	6/Giu 00	71
Destruction Derby Raw	PG	7/Lugl 00	18
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Driver 2	PG	11/Nov 00	32
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52

TITOLO

ARTICOLO NUMERO PAG.

Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
Formula One 2000	PP	11/Nov 00	36
F1 Championship Season 2000	PS2	12/Dic 00	58
F1 2000	PG	4/Apr 00	36
F1 2000	PI	10/Ott 00	62
F1 Racing Championship	PS2	12/Dic 00	59
F1 World GP	PP	2/Feb 00	30
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	1/Gen 00	30
Gran Turismo 2	PG	2/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3/Mar 00	39
Hydro Thunder	PP	5/Mag 00	63
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Jet Moto 3	IM	8/Ago 00	60
Killer Loop	PG	1/Gen 00	26
Lego Racers	PP	4/Apr 00	53
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Le 24 ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
Magical Racing Tou	PP	12/Dic 00	64
Micro Maniacs	PG	5/Mag 00	28
Mille Miglia	PG	12/Dic 00	20
Mobil 1			
Rally Championship	PP	4/Apr 00	42
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Moto Racer WT	PI	8/Ago 00	63
Moto Racer World Tour	IM	11/Nov 00	58
MTV: Quad Power Racing	PP	12/Dic 00	33
Muppet Race Mania	PP	6/Giu 00	55
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Nascar 2000	PP	2/Feb 00	46
Nascar Rumble	PP	9/Sett 00	47
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed:			
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Need For Speed:			
Porsche 2000	PG	6/Giu 00	20
N-Gen	PI	5/Mag 00	72
N-Gen	PG	7/Lugl 00	30
4x4 World Trophy	PP	5/Mag 00	60
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Rally de Europe	IM	10/Ott 00	60
Rally Masters	PP	6/Giu 00	40
RC De Go	PP	12/Dic 00	62
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Ridge Racer Type 4	CL	3/Mar 00	72
Ridge Racer V	PS2	12/Dic 00	52
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Roadrash Jailbreak	PP	5/Mag 00	52
Roadsters	PP	2/Feb 00	62
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Rollcage	PG	3/Mar 00	18
Runabout 2	IM	4/Apr 00	58
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Superbike 2000	PP	5/Mag 00	61
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Test Drive 6	PP	10/Ott 00	50
Test Drive Off Road 3	IM	4/Apr 00	64
The Dukes of Hazzard	IM	2/Feb 00	73
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
TOCA World Touring Cars	PP	10/Ott 00	32
360°	PP	8/Ago 99	60
Twisted Metal 4	PP	6/Giu 00	38
24 Ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
Wacky Races	PP	10/Ott 00	48
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72

TITOLO

ARTICOLO NUMERO PAG.

Wip3out	PS	8/Ago 99	17
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36
Wip3out Special Edition	PP	7/Lugl 00	34

SIMULAZIONE SPORTIVA

Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas			
International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
All Star Tennis 2000	PP	12/Dic 00	65
Anna Koumikova's			
Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Koumikova's			
Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Arena Football	PP	9/Sett 00	54
Barbie Supersport	PP	7/Lugl 00	47
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Brunswick 2	PP	8/Ago 00	56
Calcio Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
Calchetto - Puma			
Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Chris Kamara Street Soccer	PP	12/Dic 00	34
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Cool Boarders 4	PG	3/Mar 00	22
Cyber Tiger	PP	3/Mar 00	66
Dave Mirra Freestyle BMX	PP	12/Dic 00	67
Downhill Mountain			
Biking	PP	1/Gen 00	44
Euro 2000	PG	6/Giu 00	26
European Super League	PI	12/Dic 00	72
Everybody's Golf 2	IM	2/Feb 00	72
Everybody Golf 2	PP	6/Giu 00	51
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
FA Premier League			
Football Manager 2000	PP	2/Feb 00	42
FA Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
FA Premier League Stars	PP	11/Nov 00	40
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
FIFA 2001	PG	11/Nov 00	24
FIFA 2001	PS2	12/Dic 00	46
FIFA 2001	AS	12/Dic 00	86
Grind Session	PI	7/Lugl 00	60
Grind Session	PG	10/Ott 00	20
Hardcore Revolution	PP	8/Ago 00	54
International Track			
& Field	PP	3/Mar 00	62
ISS Pro Evolution	PG	4/Apr 00	24
ISS Pro 98	PP	1/Gen 99	40
Jerry Lopez Surf	PS	9/Sett 00	42
Jimmy White's 2	PP	7/Lugl 00	52
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Knock Out Kings 2000	PP	2/Feb 00	36
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
LMA Manager	PI	12/Dic 99	70
LMA Manager	PP	5/Mag 00	30
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Matt Hoffman BMX	PI	11/Nov 00	65
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
Mike Tyson Boxing	PP	12/Dic 00	28
MTVSports	PP	1/Gen 00	60
NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60
NBA 2001	PP	11/Nov 00	50
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Live 2000	PP	2/Feb 00	52
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NBA Pro 99	PP	2/Feb 00	34
NBA Showtime	PP	2/Feb 00	44
NFL Blitz 2000	PP	1/Gen 00	63
NHL Blades of Steel 2000	PP	6/Giu 00	54
NHL Championship 2000	PP	1/Gen 00	64
NHL 2001	PP	11/Nov 00	56
NHL 2001	PS2	12/Dic 00	49
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
NHL FaceOff 2000	PP	2/Feb 00	67
NHL Rock The Rink	PP	6/Giu 00	53
No Fear: Downhill			
Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.	TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
No Fear: Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44	Vib Ribbon	PI	7/Lugl 00	62
Player Manager '99	PP	9/Sett 99	30	Vib Ribbon	PP	8/Ago 00	52
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38	Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	46	Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59	Worms Pinball	PP	2/Feb 00	65
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72	SPARATUTTO			
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38	Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26	Ace Combat 3	PP	3/Mar 00	34
Ready 2 Rumble Round 2	PS2	12/Dic 00	44	Alien Resurrection	PP	10/Ott 00	36
Ronaldo V-Football	PI	4/Apr 0	72	Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Ronaldo V-Football	PI	5/Mag 00	71	Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
Ronaldo V-Football	PP	6/Giu 00	44	Armorines	PP	8/Ago 00	40
Rushdown	PP	1/Gen 99	59	Army Men			
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39	Operation Meltdown	PP	6/Giu 00	46
Sydney 2000	PG	9/Sett 00	30	Battle Tanx	PP	5/Mag 00	57
Speedball 2100	PI	7/Lugl 00	65	Bio Hazard Gun Survivor	IM	4/Apr 00	60
Street Skater	PP	5/Mag 99	42	B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Street Skater 2	PI	4/Apr 00	70	Colony Wars 4	PP	3/Mar 00	64
Street Skater 2	PG	6/Giu 00	30	Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Supercross 2000	PP	2/Feb 00	57	Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Tele+ Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	62	Duke Nukem			
This Is Football	PS	8/Ago 99	20	Land of Babies	PG	12/Dic 00	16
This Is Football	PG	11/Nov 99	18	Ghoul Panic	PP	4/Apr 00	54
This Is Football	CL	6/Giu 00	64	G Police 2	PI	4/Apr 99	58
This Is Football 2000	PP	11/Nov 00	54	G Police	CL	6/Giu 99	74
Thrasher: skate and destroy	PP	2/Feb 00	32	G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51	Grudge Warriors	PP	7/Lugl 00	57
Tony Hawk's Skateboarding	PG	12/Dic 99	42	Medal of Honor	PG	2/Feb 00	18
Tony Hawk's Skateboarding	AS	4/Apr 00	90	Mighty Hits Special	PP	3/Mar 00	71
Tony Hawk's Pro Skater 2	PI	6/Giu 00	68	Millennium Soldier			
Tony Hawk's 2	PG	11/Nov 00	28	Expendable	PP	2/Feb 00	40
Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67	Missile Command	PP	7/Lugl 00	53
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40	Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
UEFA Champions League 2000	PP	5/Mag 00	44	Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60	Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
UEFA Striker	PG	1/Gen 00	20	Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60	Quake 2	PI	1/Gen 99	64
V Ball	PP	8/Ago 99	40	Quake 2	PG	11/Nov 99	12
V-Beach Volley	PP	11/Nov 00	47	Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12	Retro Force	PP	3/Mar 99	35
Victory Boxing 3	PI	4/Apr 00	67	Rescue Shot	PP	7/Lugl 00	48
Victory Boxing 3	PP	7/Lugl 00	56	Resident Evil Survivor	PP	7/Lugl 00	50
Viva Football	PP	4/Apr 99	46	R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
WCW Mayhem	PP	2/Feb 00	60	Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70	Silent Bomber	PI	4/Apr 00	74
Winning Eleven 2000	IM	10/Ott 00	54	Silent Bomber	PP	8/Ago 00	36
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32	South Park	PP	9/Sett 99	40
WWF Smackdown	PI	4/Apr 00	68	Space Debris	PP	2/Feb 00	64
WWF Warzone	CL	1/Gen 00	66	Space Invaders	PP	2/Feb 00	56
				Star Ixiom	PP	6/Giu 00	52
				Star Trek: Invasion	PI	6/Giu 00	72
				Super Dimension			
				Star Trek Invasion	PG	9/Sett 00	26
				Super Dimension			
				Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
				Terracon	PP	10/Ott 00	47
				Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
				V2000	PP	2/Feb 99	59
				Vigilante 8	PP	3/Mar 00	32
				Virus	PP	8/Ago 99	58
				War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67

SIMULAZIONI VARIE

Beatmania	PP	9/Sett 00	52	Asterix	PP	4/Apr 99	30
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20	Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58	Constructor	PP	1/Gen 99	63
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60	Front Mission 3	PG	8/Ago 00	24
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70	Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73	Hogs of War	PG	9/Sett 00	20
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18	Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34	KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Eagle One	PP	3/Mar 00	36	Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74	Monster Rancher 2	IM	1/Gen 00	70
Midnight in Las Vegas	PP	5/Mag 00	58	Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Music	PP	2/Feb 99	63	Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70	Railroad Tycoon 2	PP	5/Mag 00	32
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56	Team Buddies	PI	8/Ago 00	64
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37	Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22	Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18
Smuggler's Run	PS2	12/Dic 00	56				
Stealth Patrol Spec Ops II	PP	5/Mag 00	40				
Streak	PP	3/Mar 99	40				
Theme Park World	PP	4/Apr 00	40				
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52				
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28				

STRATEGICI

Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Front Mission 3	PG	8/Ago 00	24
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Hogs of War	PG	9/Sett 00	20
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Monster Rancher 2	IM	1/Gen 00	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Railroad Tycoon 2	PP	5/Mag 00	32
Team Buddies	PI	8/Ago 00	64
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18

LEGENDA

- AS** = Area Soluzioni
- CL** = Classic
- PG** = Planet Game
- PI** = Prima Impresione
- PP** = Prova Planet
- PS** = Planet Special
- PS2** = Planet PS2
- IM** = Importazione

**C'è chi il software
lo acquista
così...**



**...C'è chi preferisce
chiedere consigli e
acquistare al prezzo
migliore da...**



Software Universe®

www.softwareuniverse.it

[Questo mese tante promozioni sui prodotti PlayStation™, Console e PC]

MILANO
VIA LORENTEGGIO 22
SOTTO I PORTICI
Tel. 02.42.300.10

CINISELLO B.-MI
C.COMM. LA FONTANA
V.LE DE VIZZI
Tel. 02.66.04.30.58

NOVATE-MI
CENTRO COMMERCIALE
METROPOLI
Tel. 02.39.00.51.39

CAGLIARI
QUARTUCCIU
C.COMM. LE VELE
Tel. 070.88.88.64

CAGLIARI
SAN SPERATE
C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070.91.66.064

CREMONA
CORSO R. VACCHELLI 33
Tel. 0372.46.34.83

DAVERIO-VA
CENTRO COMMERCIALE
DAVERIO
Tel. 0332.94.99.25

GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1
VIA LARIO 37
Tel. 0331.77.96.20

ORIO-BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE
ORIO CENTER
Tel. 035.45.96.042

SENIGALLIA-AN
CENTRO COMMERCIALE
IL MAESTRALE
Tel. 071.66.10.182

VENDITA PER CORRISPONDENZA
grg.sede@softwareuniverse.it
Fax 02.45.86.44.75

SEI UN RIVENDITORE?

Cerchi un distributore?
Vuoi aprire un negozio con noi?
Telefonaci: 02.45.86.99.00
Fax: 02.45.86.44.75
grg.sede@softwareuniverse.it

ONI

Guardami bene...

L'avventura sta per iniziare, con me imparerai che cosa significa vivere, proverai nuove ed irripetibili emozioni. Conoscerai la paura, la tensione che sale inarrestabile. Imparerai a non avere pietà di nessuno, così come non ne ho io.

Ricordati di me: sarò l'unica tua vera alleata.



Cidiverte
ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

